3/96 CYBERMEDIA

64DD: DER ULTRA-64-MASSENSPEICHER

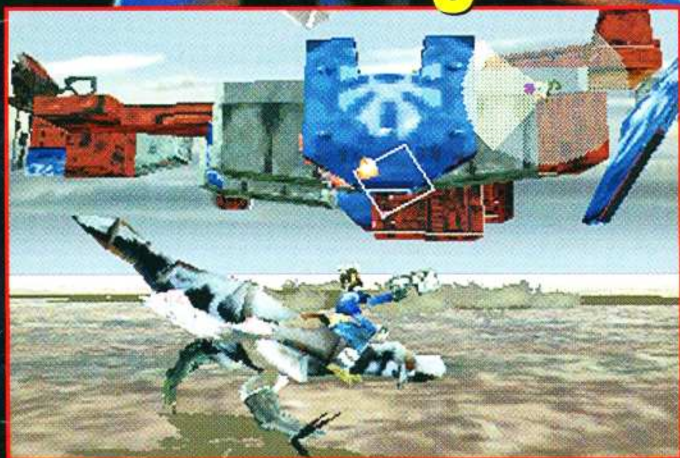
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

32-Bit-Höhenflüge

Magic Carpet
Panzer Dragoon 2



Test-Offensive

- 84% Toshinden 2
- 90% Street Fighter α
- 80% Alien Trilogy
- 72% Gargoyles

Die große Fantasy-Fibel

Rollenspiele 96

VON DRAGON QUEST 6 BIS MARIO RPG

Im Test: Breath of Fire 2 und Mystaria



Terry Pratchett's

DISCWORLD™

"Discworld ist spannend, lustig, schön anzuschauen, umfangreich und klingt toll - was will man mehr ?"
Video Games, 90 %

"Wer [...] Grafik-Adventures der obersten Kategorie liebt, kann bei Discworld ohne jegliche Bedenken zugreifen."
Fun Generation, 8 von 10

"... einen der größten Angriffe auf die Lachmuskeln ..."
TV Today

"... ein echter Adventure-Knaller ..."
Play Time, 89%

KOMPLETT IN DEUTSCH
Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray













PERFECT 10 productions





Discworld ist komplett auf Deutsch. Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray. Erhältlich in jedem Kaufhaus oder im Fachhandel.

PRÜGEL IN DER 32-BIT-ARENA

Nach abgeschlossenem Weihnachtsgeschäft begann bei den Videospielherstellern Anfang des Jahres das große Rechnen und Zählen. Welche Konsole lohnt die steigenden Entwicklungskosten, welche Hardware ist endgültig am Ende? In Europa hat die Playstation mit 300.000 verkauften Geräten einen Achtungserfolg erzielt und Segas Saturn geschlagen. Aus den USA erreichten uns ähnliche Nachrichten, die Verkaufszahlen der Sony-Konsole werden auf 600.000 geschätzt, der Saturn liegt mit rund 300.000 Einheiten deutlich darunter. Nur in Japan hat sich die Situation umgekehrt: Durch die pünktliche Auslieferung von "Virtua Fighter 2", "Sega Rally" und "Virtua Cop" liegt Sega bei über zwei Millionen Grundgeräten und hat das Kopf-an-Kopf-Rennen in Fernost gewonnen – Sony vergaß, einen zugkräftigen Weihnachtstitel zu präsentieren. Alle anderen Konsolen-Hersteller haben's jetzt schwer: Der 3DO-Markt stagniert, soeben hat Lizenznehmer Goldstar die Hardware-Fertigung eingestellt – mit dieser Technologie ließe sich kein Geld verdienen. Ähnliches mußte auch Atari erkennen. Nach heftigen Umstrukturierungen und einem Ruck vom Jaguar zum PC, scheint sich das Unternehmen vom Konsolensektor zu verabschieden. Nur für Freaks bleiben 3DO und Jaguar noch von Interesse.

Daß sich die Next-Generation nicht so recht entwickelt (verglichen mit Nintendo-Verkaufszahlen sind fünf Millionen 32-Bitter weltweit nicht viel), liegt auch an der Lustlosigkeit der Software-Hersteller, bahnbrechend Neues zu entwickeln. Auch wenn einige PC-Umsetzungen nach zwei Jahren noch konkurrenzfähig sind (siehe "Magic Carpet"-Preview auf Seite 8), drohen Spielspaß und Originalität im Konvertierungs-Trott zu ersticken. Vom Nachzügler Nintendo abgesehen, realisieren nur noch Namco und Sega, mit leichten Abstrichen auch Sony und Konami, Konsolen-Großprojekte. Ohne diese Hersteller wäre die 32-Bit-Generation längst tot & begraben.











Prügelspiele sind die einzige Konstante im 32-Bit-Geschäft: Takaras Toshinden 2 (Test auf Seite 34).
Deutschland-Vorstellung auf der Spielwarenmesse im Februar: Namcos Tekken 2 für die Playstation.
Mädchen als die Zukunft des Beat'em-Ups: Rares Killer Instinct 2 lockt mit weiblichen Neuzugängen.
Wird auch der rasende Igel zum Prügelstar? Erste Bilder des Sonic-Automaten versprechen ein Polygon-Beat'em-Up.



8 MAN!AC auf dem Zauberteppich: Bullfrog präsentiert das Fantasy-Actionspiel "Magic Carpet" für Saturn und Playstation.



6 Auf stählernen Schwingen nähert sich "Panzer Dragoon 2", Segas ultimative 3D-Drachen-Action für den Saturn.



88 Das Wohnzimmer wird umgebaut: Digital Video Disc und AC-3-Sound bestimmen das zukünftige Heimkino-Ambiente.



21 Unser exklusiver Rollenspielausblick '96 führt Euch in die Geheimnisse der nächsten RPG-Generation ein

MAN!AC

NEWS

IMPORT-TESTS



FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS





























































CANYON-RITT

Euer Baby ist zum pummligen Drachen-Teenie herangewachsen. Der Ausflug durch die heimischen Canyons eskaliert in eine wilde Verfolgungsjagd. Von rechts und links überfallen Euch drahtige Pygmäenreiter, hinter Euch krachen eklige Krustentiere aus dem Wüstensand. Wie im ersten Teil wechselt Ihr mit der oberen Taste den Blickwinkel, Rechts- und Links-Buttons verändern die Kameraeinstellung: Ihr haltet Eurem Reptil die Flanken frei, ballert über seinen Kopfpanzer hinweg aufdringliche Jäger ab oder zielt über den Drachenschweif. Nach der ersten Gegnerwelle gabelt sich der Canyon. Wer die linke Abzweigung wählt, springt von einer Klippe und marschiert in die Wüstenbastion. Nach der Rechtsbiegung hoppelt Euer Baby vom Bergmassiv und brettert mit gespreizten Schwingen knapp über den Wüstenboden hinweg.



An den Reiteranimationen wird noch gewerkelt: Noch dreht sich der Nomade nicht um.



Der bio-technische Drachen-Scanner (oben rechts) zeigt, ob Euch Gegner in den Rücken fallen.



Schert ein Gegner zur Seite aus, wechselt Ihr mit Links- oder Rechtstaste die Blickrichtung.



Die Waffenarme trefft Ihr nur mit Missiles, einzelne Lasersalven richten kaum Schaden an.



Die Endgegner-Ausmaße erkennt Ihr, wenn das Wrack an Euch vorüberschleift.

Nach der finalen Schlacht überläßt Euch der Drachenkumpan aus "Panzer Dragoon" vertrauensvoll seinen Nachwuchs. Noch schlummert der Sprößling in einem Ei, doch schon bald kommen stressige Vaterpflichten auf Euren Nomaden zu. Zwar wächst der Dreikäsehoch rasend schnell, doch bis zum ausgewachsenen Drachenmann müssen sich Adoptivvater und Schützling den Weg durch monsterüberlaufene 3D-Welten freischießen. Wie im ersten Teil zerblast Ihr bizarre Krustentiere und Blech-Flieger in flotter Schußfolge oder nehmt eine Monsterrotte mit Suchraketen aufs Korn. In den ersten Abschnitten flitzt Ihr noch über den Boden, flügge wird Euer Baby später: Euer Begleiter segelt erst als Teenie-Drachen zwischen Luftschiffen und Wolkenfestungen hindurch. Wird Euer Freund müde, landet er wieder und legt die Stummelflügel an. Im Luftgefecht breitet Euer Reittier



Gegnerische Projektile werden ausmanövriert oder abgeschossen.

VOM EI ZUR FLUGECHSE
PANZER DRAGOON 2

Flug der nächsten Drachengeneration: Die Echsen-Mutter hat Eurem Helden einen schuppigen Zögling anvertraut. Ihr begleitet Euren Freund von den ersten Schritten bis zur finalen Luftschlacht.

SCHLACHT ÜBER DEN WOLKEN

Wer im Canyon die linke Abzweigung wählt, segelt aus dem Gebirge heraus und düst über die Ebene. Ihr brettert durch riesige Jägergeschwader und schießt Luftschiffen die Abschußrampen vom Rumpf: Wer die Galeonen einfach links fliegen läßt, schlägt sich mit unerschöpflichem Jäger-Nachschub herum und gerät ins Laser-Kreuzfeuer. Ihr überfliegt die Flotte von oben und ballert Euch langsam ins Zentrum vor. Eine schwebende Festung verschießt mit vier Waffenarmen Felsbrocken. Wie im ersten Teil sind die Geschosse als Sprites abgelegt, mit Lichtreflexen und Rotationseffekt wirken die Kugeln plastischer als im Vorgänger. Erst wenn Ihr sämtliche Luftschiffe vom Himmel geholt habt, geht Euer Drache auf Ausweichkurs: Ihr taucht unter der Festung ab und setzt zur Landung an. Euer Reittier flitzt über den postapokalyptischen Wüstenboden und wartet auf das Duell mit dem monströsen Endgegner.



Jungfernflug: Euer Schützling fliegt zum ersten Mal, auf den zarten Babyflügeln erkennt Ihr noch Adern.



Vor einem Duell mit dem Flaggschiff bombardiert Euch eine vierarmige Wolkenfestung.



Ihr fliegt wie im Vorgänger einen vorgeschriebenen Kurs ab, den Blickwinkel bestimmt Ihr selber.



Wenn die fliegenden Galeonen anrücken, verschwindet Euer Drache in einem Jägergeschwader.



Ihr verfolgt die feindlichen Luftschiffe und zielt auf ihre Abschußrampen.

PANZERDUELL

Flitzt Euer Drache wieder zu Fuß über die verdörrte Ebene, stellt sich der erste Endgegner zum Kampf. Das gigantische Flaggschiff der Wüstenflotte wirbelt eine dichte Staubwolke auf und fährt etliche Waffensystem aus. Aus dem Rumpf klinken zwei dreirohrige Raketenwerfer, aus vier Luftrudern zischen Euch Suchraketen um die Ohren. Ihr attackiert das Schiff von hinten und ballert die Raketenwerfer herunter, anschließend umrundet Ihr Euren Feind, wechselt mit Links- oder Rechtstaste die Richtung und zerlegt die Waffensysteme stückweise: Ihr prescht links oder rechts vorbei, zielt über den Drachenschweif hinweg auf die Luftruder und schießt die Masten vom Deck.


Ihr wechselt alle paar Sekunden den Blickwinkel und beschießt den riesigen Obermotz von allen Seiten.


Drache Steuerbord voraus! Eure Lasersalven prallen an der Stahlverkleidung des Flaggschiffs ab.

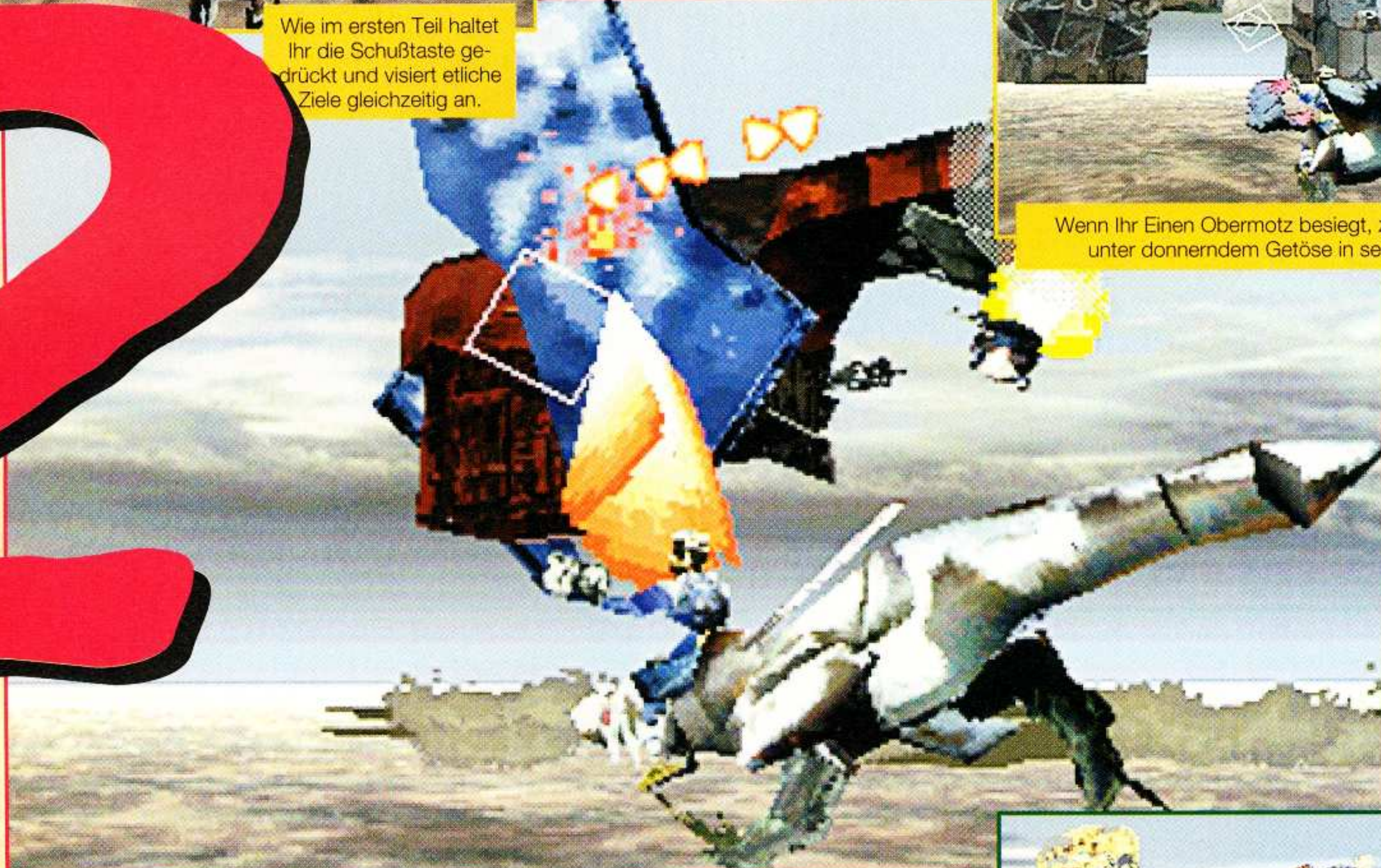

Wenn Ihr von hinten anrückt, klinkt das Stahlmonster seine Raketenwerfer aus.


Die Kondensstreifen Eurer Raketen werden bis zum Aufschlagspunkt berechnet.

seine Flügel aus, auf die majestätischen Schwingen seiner Mutter muß der Jungdrache allerdings bis zum Finale warten. Unsere Vorab-CD enthielt leider erst eine Episode, der Japan-Import ist für April angekündigt. *rb*


Wie im ersten Teil haltet Ihr die Schußtaste gedrückt und visiert etliche Ziele gleichzeitig an.


Wenn Ihr Einen Obermotz besiegt, zerfällt das Wrack unter donnerndem Getöse in seine Einzelteile.


Die Flanken des riesigen Flaggschiffs werden von zerbeulten Stahlplatten gedeckt. Ihr zielt auf die Laserstellungen und ballert die Raketen-Rampen vom Rumpf.

IN DER WÜSTENBASTION

Wenn Ihr im Canyon links abbiegt, stürmt Euer Gespann eine feindliche Wüsten-Festung: Vor dem ersten Portal überrumpelt Euch ein Jägergeschwader, etliche Geschütztürme nehmen Euren Drachen aufs Korn. Ihr schießt die Kanonenrohre mit Suchraketen ab, anschließend kümmert Ihr Euch um einen Güterzug: Die Stahlschlange windet sich über den Torbogen und ballert aus allen Rohren, Ihr visiert jeden Waggon einzeln an. Die glühenden Zug-Segmente stürzen vom Portal und poltern auf Euch zu, ohne flinkes Ausweichmanöver werdet Ihr plattgewalzt. Ihr stürmt durchs Stahlportal, liefert Euch hektische Schußwechsel mit tief fliegenden Luftschiffen und nehmt das Eingangsportal der Festung auseinander.


Auf dem Flughafen der Wüstenflotte beschießt Ihr eine startende Wolken-Galeone.


Über die Brücken rauschen Güterzüge: Ihr nehmt jeden Waggon mit einer Suchrakete ins Visier.


Bevor Ihr zum Endgegner wetzen könnt, müßt Ihr am letzten Tor zwei riesige Kanonentürme zerstören.


Summ: Die Riesenhummeln sind lästig, aber wenig widerstandfähig.

Peter Molyneux, Gründer des englischen Entwicklungshauses Bullfrog, versprach schon vor 18 Monaten eine Playstation-Umsetzung der Magierschlacht "Magic Carpet". Die 3D-Leistung der Sony-Konsole solle eine Version ermöglichen, die sich hinter der Pentium-gepowerten PC-Variante nicht verstecken bräuchte. Auf eine Saturn-Version angesprochen, reagierte Molyneux skeptisch.


Zauberspiegel sind die Teleporter der "Magic Carper"-Welt.


Alte Knochen: Die Überreste eines abgeschossenen Magiers.

Ende Januar flatterte uns der langerwartete "Magic Carpet" in die Redaktion. Und siehe da: Neben der Playstation-Umsetzung lag auch eine Saturn-Version im Päckchen aus England. Beide Versionen sind fertiggestellt. Sowohl auf der Sony-, als auch auf der Sega-Konsole kann es der fliegende Teppich mit dem PC-Vorbild locker aufnehmen. Mehr noch: Den 50 Welten des Originals wurden 25 weitere Archipele beigelegt, die ursprünglich als zusätzliche Data-Disk "Hidden Worlds" erschienen. Auch einen neuen Zauberspruch schüttelten die Bullfrog-Designer für die Konsolen-Versionen aus dem Ärmel.


Das rote Mana Eures Kontrahenten färbt Ihr mit einem Zauber in eigene Bälle.


Der ausgebrannte Vulkan zeugt vom Besuch eines Hexenmeisters.


Mana-Segen auf dem Saturn – die Überreste einer Wurm-Armee.


Die Straußenreiter attackieren mit Armbrüsten Euren Turm.


Weiße Fahne am Häuptlingszelt: Das Nomadenvolk hat sich Euch unterworfen.

"Magic Carpet" ist ein würdiges Ziel für aufpolierte Konsolen-Umsetzungen und für einen PC-Titel erfreulich unkompliziert. Als Jungmagier reitet Ihr Euren Teppich durch Inselwelten, die allesamt unter der Geißel böser Mächte stöhnen. Nach Eurem Eintreffen bestimmt Ihr mit einem Zauberspruch den Standpunkt Eurer Burg und begebt Euch dann auf die 3D-Jagd nach Monstern und Manakugeln, die von sterbenden Gegnern zurückgelassen werden. Zu Beginn kennt Ihr lediglich einen offensiven "Feuerzauber" und einen "Besitz"-Spruch, der neutrale Mana-Kugeln weiß färbt. Die Ballonfahrer Eures Schlosses sind den ganzen Tag damit beschäftigt, die Küsten nach weißem Mana abzusuchen, es zu verladen und zum Schloß zu bringen. Mana ist der Schlüssel zu all Euren Zaubersprüchen und gleichzeitig Euer Lebenselexier.


Duell der Hexenmeister: Unter Euren Salven hat auch die Landschaft arg zu leiden.


Die Playstation-Version (links) ist dezent schneller als das Saturn-"Magic Carpet" (rechts). Grafisch gibt´s kaum Unterschiede.


Mit dem Gewittersturm rächt Ihr Euch an den untreuen Bewohnern einer Zeltstadt.


In jeder Welt findet Ihr andere Zaubersprüche, die Euer magisches Sortiment erweitern


Der "Meteor" ist ein mächtiger Angriffszauber, den leider auch andere Bewohner der Inselwelt beherrschen.


Der von Euch (oder einem anderen Magier) gesetzte Vulkan speit feuriges Verderben.

Neue Sprüche findet Ihr in roten Amphoren oder in den Taschen eines anderen Zauberers, den Ihr im Duell besiegt. Mächtige Sprüche (Erdbeben, Vulkan, Gewitterstürme) erinnern ein wenig an die göttlichen Fähigkeiten aus "Populous", dem Spiel, mit dem Bullfrog seinen Ruhm begründete. Tatsächlich hat das schnelle Action-Geballere (Einige Eurer Sprüche erreichen die Feuerrate eines Maschinengewehrs!) mit dem epischen Echtzeit-Strategiespiel eine Menge gemein. Denn unter Eurem fliegenden Teppich entfaltet sich eine Welt mit Eigenleben. Händler ziehen durch die Wüste, in den Städten könnt Ihr das Gemurmel der Bürger hören, unter der Meeresoberfläche verbergen sich archaische Monster. Wie in "Populous" schließen sich die menschlichen Bewohner der Welten Eurem Banner an und machen selbständig Jagd auf Eure Feinde. Verärgert die Menschlein nicht, sonst fliegen Euch schnell die Armbrustbolzen um die Ohren.

Doch die Simulation der 75 Fantasy-Welten stellt nur den Hintergrund zu hitzigen Duellen auf dem fliegenden Teppich: Eine plasmaspeiende Würmerhorde überrollt das Land, im Sturzflug stoßt Ihr auf die Drachen herab. Ein feindlicher Magier versucht Euren Mana-Vorrat umzufärben – jagt den Frechling übers Meer! Rasend schnell zoomen Palmen, Flüsse und mysteriöse Steinbauten unter Eurem Teppich vorbei, über dem Gebirgspaß hört Ihr das Säuseln des Windes, von Süden wehen Kampfgeräusche heran. Darüber legen sich orientalische Weisen – "Magic Carpet" entführt Action-Spieler mit schnellen 3D-Reflexen in die Welt von "1001 Nacht". Warum auch sollen Laserfreaks auf ewig durch den Weltraum jagen? *wi*

DUELL DER HEXENMEISTER

Sieben Hexenmeister wollen das kosmische Gleichgewicht über dem Insel-Archipel wiederherstellen. Auf fliegenden Teppichen jagen sie Kraken, Flugdrachen – und ihre Konkurrenten!



Der Fesselballon fliegt Eure Schlachtfelder ab und sammelt Mana, um es in der Burg zu bunkern.



Nach einem "Burg"-Zauberspruch erhebt sich Euer Türmchen, und der erste Ballon schwebt los



Nach einem zweiten Zauber stehen bereits vier massive Ecktürme in der Landschaft.



Beim Kampf gegen einen fliegenden Wurm schließt Ihr eine kurzzeitige Allianz mit dem roten Magier.





Nach einem dritten "Burg"-Spruch weht Eure weiße Fahne über einer vollausgebauten Festung (Playstation).



Vom feindlichen Zauberer aufgebracht, belagern die rotbemantelten Soldaten Eure Festung (Playstation).

MAGNETSTURM

Ein neues Speichermedium – nicht nur für "Zelda" und die "Final-Fantasy"-Helden: Nintendos Alternative zur beschränkten CD-ROM ist magnetisch, billig und konkurrenzlos flink.



"Zelda 64" (hier ein Bild aus dem SGI-Demo) würde jeden Modulspeicher sprengen. Das lang erwartete Action-Rollenspiel wird mindestens 600 MBit auf einer Diskette belegen. Ein ROM-Modul in dieser Größe würde über 500 Mark in der Herstellung kosten.



Nintendos Konzern-Bosse wissen genau, warum sie CD-ROM so vehement ignorieren. Die sekundenlangen Ladepausen passen nicht in ihr Konsolen-Konzept, außerdem lassen sich CDs von jedem Heimanwender mühelos kopieren. Letzteres ist ein KO-Kriterium für die Firma Nintendo, die mit weltweit verbreiteten Abspielgeräten das ideale Opfer für Software-Piraten wäre. Davon abgesehen ist ein dröges, innovationsarmes CD-ROM-Laufwerk nicht der geeignete Partner für die 64-Bit-Edelkonsole. Selbst die schnellsten Silberscheiben geben ihre Daten nur gemächlich ab und sind dabei noch nicht einmal beschreibbar. CD-ROMs sind zudem unhandlich und empfindlich gegen tapsige Kinderhände. Kratzer und Dreck machen das 120-Mark-Spiel schnell unbrauchbar. Den Ärger über defekte CD-Spiele möchte Nintendo den Kids, aber auch den Eltern ersparen. Nintendo entschloß sich deswegen, nach einem neuen Medium zu suchen.

Die Zielvorgaben an ein Nintendo-taugliches, alltagsgerechtes System sind hoch: Schneller als CD, sehr zuverlässig und handlich, nicht kopierbar, Speicherkapazität mindestens 100 Megabyte, wiederbeschreibbar (für Spielstände und Online-Downloads), unempfindliche Mechanik, stabiles Medium mit eigenem Gehäuse und vor allem – ein günstiger Preis.

Ein richtiges Wundermedium mußte geschaffen werden. Die meisten auf dem Markt befindlichen Systeme scheiden wegen des Preisargumentes sofort aus. Magnetooptische Systeme wie Sonys Minidisk oder MO-Drives sind zu teuer, wenn sie auch fast alle anderen genannten Kriterien erfüllen. Rein magnetische Lösungen wie z.B. Wechselplattensysteme sind günstiger, scheiden aber u.a. wegen der empfindlichen Laufwerksmechanik und der anfälligen Medien gleich wieder aus.

Doch auch den PC-Markt dürstet es schon seit geraumer Zeit nach ähnlich

Angeblich gibt es in Nintendos Entwicklungslabors einen speziellen Härtetest für die Eignung eines neuen Spiele-Speichermediums: Kann das Modul o.ä. noch verwendet werden, nachdem der Abteilungsleiter kräftig 'draufgestiegen ist, gilt das wichtigste Kriterium (Stabilität im Kinderzimmer) als erfüllt. CD-ROMs verbiegen in der Regel unter einer solchen Behandlung, das Zip-Drive-Medium wiederum hat unseren internen Härtetest, nach Nintendo-Muster durchgeführt, bestanden.

GEBRÄUCHLICHE UND ZUKÜNFTIGE SPEICHERMED

	nur lesen		lesen und bes		
		optisch			ma
Medium	**ROM-Modul**	**CD-ROM**	**Minidisk**	**MO**	**Syquest-EZ 135**
Hersteller	diverse	diverse	Sony / Sharp	diverse	Syquest
Typ	ROM	optisch 5,25 Zoll	magnetooptisch 2,5 Zoll	magnetooptisch 3,5 Zoll	magnetisch starre Wechselplatte
Kapazität	2 bis 8 MByte	650 MByte	140 MByte	230 MByte	135 MByte
Transferrate Lesen	> 5 MB/sec	300 KB/sec	150 KB/sec	1,2 MB/sec	1,9 MB/sec
Zugriffszeit	< 1 ms	100 ms	40 ms	40 ms	20 ms
Preis des Laufwerks	–	150 Mark (Doublespeed)	400 Mark	700 Mark	400 Mark (EZ 135)
Herstellungskost. Medium	25 bis 60 Mark	1,50 Mark	10 Mark	18 Mark	15 Mark
Bemerkungen	schnellste Transferrate und Zugriffszeit, deswegen keine Nachladepausen, aber sehr teuer, komplizierte Herstellung, geringe Kapazität	billigstes Medium, aber langsam und leicht kopierbar (kein wirksamer Kopierschutz existent)	langsam, günstiges Medium	schnell, teures Laufwerk, teures Medium	schnell, aber stoßempfindliches Medium, empfindliche Laufwerksmechanik

* *geschätzte Herstellerangaben*

LASER-FLIRREN



Das "Zip-Drive" von Iomega erschien Anfang 1995 und verwendet die ATOMM-Technologie von Fuji. Ein preisgünstiges, alltagstaugliches Laufwerk – das ideale Medium für das Ultra 64?



Nach dem Nintendo-64-Launch im April soll im Herbst die Speicheralternative zum ROM-Modul erscheinen.

praktikablen, wechselbaren Massenspeicherlösungen. Fast alle großen Magnetmedien-Hersteller richten ihre Forschungsanstrengungen fieberhaft in diese Richtung. Einer japanischen Firma gelang der Durchbruch. 1994 entwickelte Fuji Photo Film Ltd., Japan ein neuartiges Disketten-Beschichtungsverfahren namens "ATOMM", das steht für "Advanced super Thin layer and high Output Metal Media". Gegenüber einer herkömmlichen Diskette faßt eine ATOMM-Disk gleicher Größe bis zu hundertmal mehr Daten. Ein extrem dünner Magnetfilm wird von einer Titan-Schutzschicht stabilisiert. Dies ermöglicht die ungemein hohe Speicherdichte auf einem flexiblen Träger. Das Medium ist mit 66 Mikrometer Dicke aber dennoch leicht biegsam und elastisch und damit ebenso stoßunempfindlich wie eine normale Diskette.

Die amerikanische Firma Iomega, Utah lizensierte diese Technologie und entwickelte ein Laufwerk dazu, das auf unkomplizierter, preisgünstiger Technik basiert. Massengefertigte "fliegende" Festplatten-Schreib-/Leseköpfe werden samt Motor direkt in ein robustes Plastikgehäuse montiert, in dem die Diskette mit 3000 Umdrehungen pro Minute rotiert. Die Daten werden im Vergleich zur CD-ROM dreimal schneller übertragen. Dieses "Zip Drive" ist seit '95 in Amerika erhältlich und besticht durch eine narrensichere Technik und den günstigen Endkundenpreis von etwa 300 Mark. Eine 100 MB Leer-Diskette ist für 25 Mark zu haben, die 25-MB-Disk kostet acht Mark weniger.

Flexible, hochkapazitive Magnetmedien erfüllen also alle Anforderungen Nintendos. Selbst wenn Nintendo diese Technologie nicht von Fuji lizensiert (was allem Anschein nach der Fall ist), so wird das "64 DD" eine verwandte Technik verwenden. Brancheninsider kolportieren sogar, daß mehrere Fertigungslinien bei Seiko Epson (der japanische Konzern produziert auch das Iomegas Zip Drive) für die passenden Laufwerke bereits im Testbetrieb sind, um den Produktionsstart im Herbst 1996 zu garantieren. Die Datentransferrate des "64 DD" wird mit ca. 1 Megabyte pro Sekunde etwa das Dreifache eines Doublespeed-CD-ROMs betragen. Da echte 3D-Spiele weniger Daten nachladen müssen als Spiele in herkömmlicher Technologie, ist flüssiger Spielablauf garantiert.

Die Speicherkapazität des Mediums wird etwa 60 bis 100 Megabyte betragen. Um Raubkopien zu verhindern, wird nicht der gesamte Bereich des Mediums für Euch beschreibbar sein. Das 64 DD soll eigene Prozessor-Intelligenz besitzen und einen kleinen Pufferspeicher. Es ist so konstruiert, daß es nur mit dem Ultra 64 zusammenarbeitet.

Nintendo ist derzeit mit mehreren Online-Firmen in Verhandlungen, um Downloads aus dem Internet über ein Modem zu ermöglichen. Neben Spielen sollen RPG-Charaktere, Demos und Spieleinfos auf 64 DD ladbar sein. Die Erstauslieferung des 64 DD wird ein Spiel enthalten. Man rechnet mit dem relativ hohen Einstandspreis von etwa 350 Mark. *mk*

EN IM VERGLEICH

chreiben

gnetisch

ATOMM-Disk	X-Floppy
Fuji / Iomega / Seiko Epson	3M / Matsushita Kotobuki Electronics / Compaq
magnetisch flexible Diskette	magnetisch flexible Diskette
25 MByte / 100 MB	120 MByte*
980 KB/sec	1 MB/sec*
35 ms	40 ms*
300 Mark (Zip Drive)	400 Mark*
5 Mark (25 MByte), 9 Mark (100 MByte)	10 Mark*
schnell, günstiges Medium, unempfindlich, unkomplizierte Laufwerksmechanik	kompatibel zum 1,44-MB-Diskettenformat, erste Laufwerke für 2. Quartal 1996 angekündigt

ULTRA 64-NEWS

Noch keine Ultra-64-Konsole hat das japanische Hauptquartier verlassen, doch weltweit arbeiten die Entwickler mit Hochdruck an den Spielen. Acclaim wird nach "Turok" gleich vier neue Projekte in Angriff nehmen, BMG Interactive kündigt für den Zeitraum September 1996 bis März 1997 ebenfalls vier Ultra-64-Produkte an: DMAs Actionspiele "Race & Chase" und "Covert" werden parallel für die Playstation entwickelt, ebenso das Strategiespiel "Cranium" und das Rollenspiel "Silicon Valley" - ob Nintendo dazu wohl ein OK gibt? Bekanntlich hat der Marktführer gegen PC-Versionen nichts einzuwenden, mit Playstation- und Saturn-Versionen früher U64-Spiele aber Probleme.

Gut stehen somit die Chancen für eine U64-Variante des potentiellen "Quake"-Killers "Prey". Der Anbieter Apogee möchte nach dem PC-Start des 3D-Actionspiels eine U64-Version entwickeln und zur Veröffentlichung an einen Nintendo-Lizenznehmer abgeben. Auch "Quake" soll, geht´s nach dem Willen des Id-Chefprogrammierers Jay Wilbur, noch Ende des Jahres auf das Ultra 64 portiert werden. Saturn- oder Playstation-Versionen sind technisch hingegen schwer zu realisieren.

McCann-Erickson HH

Bum Bum Bum Bum Bum



GEFÄHRLICHER, AUFREGENDER, PACKENDER:

VIRTUA COP! Jetzt geht's los: Die neue Generation der exklusiv für den SEGA SATURN entwickelten Spiele ist da. In Virtua Cop zum Beispiel, der 1:1 Automatenumsetzung, nimmst Du das Gesetz in die Hand. Mit der Virtua-Cyberpunk-Gun gehst Du auf Verbrecherjagd. Aber Achtung, der Feind schießt zurück. Virtua Cop ist an

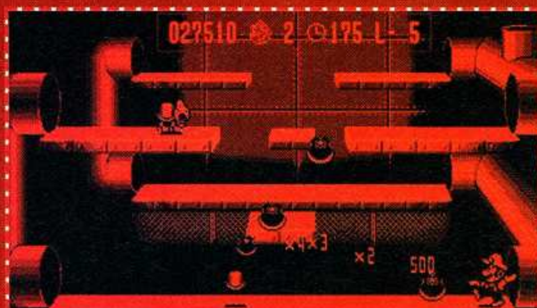
SEGA
the GAME is NEVER Over.

Bum Bum Bum
Bum



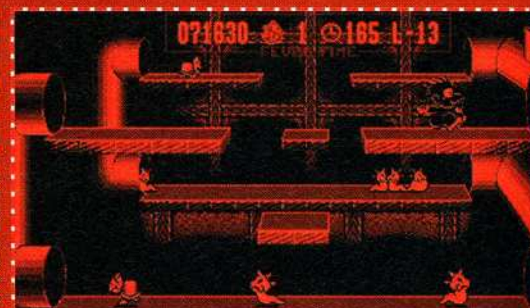


Realismus kaum zu überbieten. Beeindruckende **Polygon-Grafik** und geniale **3D-Optik** sorgen laut Maniac (1/96) dafür, daß Virtua Cop von allen Zielkreuz-Abenteuern der letzten Jahre am besten abschneidet. Und SEGA Magazin (1/96) gibt in der Gesamtwertung glatte 80%. Gönn Dir das Vergnügen!


Mario kann schlecht gepanzerte Gegner traditionell von vorne abwerfen...


...ab Level 3 muß er Feinde von der Seite treffen. Hier setzt er gerade zum Wurf an.


In höheren Spielstufen lösen sich Eiszapfen von den Decken und gefährden Mario's Erfolg


Durch die Rohre gelangt Mario auch auf die parallel gebauten Plattformen im Hintergrund

MARIO &
IM ROTLIC
VIRTUA

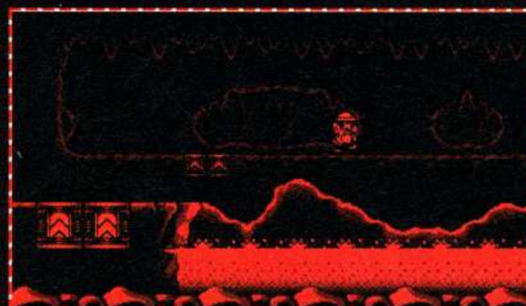
Nintendos Virtual Boy auf dem Cyber-Speedway: Nach anfänglicher Spiele-Flaute gibt's jetzt zwei Module aus der Mario-Kollektion.

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben: Nachdem bislang Sega dafür bekannt war, ein neues Spielsystem ohne durchschlagende Start-Software zu veröffentlichen, gelang 1995 erstmals Nintendo dieses Kunststück. Der Virtual Boy wurde in Japan und den USA mit eher bescheidenen Titeln veröffentlicht, die weder spielerisch mitreißen noch die technischen Gags des 3D-Gimmicks überzeugend darbieten konnten. Im Lauf der letzten Monate kamen eine Handvoll Module von Fremdanbietern dazu (u.a. "Waterworld" von Ocean, "Jack Bros." von Atlus), doch änderte dies nichts an der Spielemisere. Kurz vor Weihnachten setzte Nintendo schließlich zum Mario-Doppelschlag an: "Mario Crash" und "Wario Land" sollten die Virtual-Boy-Besitzer zufrieden stellen und Neukunden locken. Mit einer halben Million verkaufter Virtual Boys blieb das 3D-System bislang hinter den Erwartungen zurück. 1996 soll's aufwärts gehen – obwohl ein Europa-Start noch immer unsicher ist.

MARIO CLASH

Zurück zu den Wurzeln: „Mario Clash" basiert auf dem Original-"Mario Bros.", einem gradlinigen Geschicklichkeitstest aus den achtziger Jahren. Damals tummelten sich Mario und Luigi in einer bildschirmgroßen Spielewelt, die nicht im Traum ans Scrollen dachte. Das 96er-Update greift das ursprüngliche Konzept auf, setzt jedoch auf Tiefenwirkung. Auf dem Bildschirm seht Ihr ein Konstrukt aus Plattformen, die teilweise mit Röhren verbunden sind. Hauptdarsteller Mario kann die meisten Ebenen via Sprung erreichen oder benutzt die gut geölten Verbindungsrohre. Seine Aufgabe ist es nun, alle Bösewichte vom Bildschirm zu fegen. Dies gelingt nicht durch simples Abhüpfen der Gegner, sondern ausschließlich durch geschickte Wurfmanöver. Als Geschoß dienen harmlose Schildkröten, die in regelmäßigen Abständen auf das Spielfeld geschickt werden. Via Sprung werden sie betäubt, dann aufgesammelt und schließlich auf die Schurken geschleudert. Anfangs reicht ein Treffer per altmodischem Wurf nach links oder rechts. Aber wozu gibt's schließlich die 3D-Perspektive? Anders als beim Oldie sind die Plattformen nicht nur zweidimensional angeordnet, sondern auch nach hinten gebaut. Dies eröffnet Mario die (teils verwirrende) Perspektive, Feinde von der Seite abzuwerfen. Lungert beispielsweise Mario auf einer Plattform im Hintergrund und ein Gegner läuft auf der parallelen Plattform im Vordergrund ent-


Mit dem passenden Hut kann Wario die Mauersteine links problemlos zertrümmern


Die Sprungfedern katapultieren Wario auf eine parallel gebaute Plattform im Hintergrund


Kurz vor dem Endgegner muß Mario noch den kleinwüchsigen Vorzimmer-Schurken besiegen

& WARIO
HT-SEKTOR
L BROS.



Die Schildkröten werden nach kurzem Betäubungshupfer als Wurfgeschosse mißbraucht

lang, wartet Mario nur den richtigen Moment ab, um ihn mit einem gut getimten Wurf seitlich zu treffen.
In höheren Leveln lernt Ihr immer neue Unholde kennen, die mehrmals zu treffen sind. Manche Schurken erweisen sich als nervende Plagegeister, die überhaupt nicht zu vernichten sind, andere entwickeln überraschende Taktiken. Außerdem werden die Plattform-Bauten immer komplizierter und verwirrender, sodaß neben viel Geschicklichkeit auch eine Prise Strategie vonnöten ist.
Mit „Mario Clash" hat Nintendo eine intelligente Mischung aus Oldie-Remake und 3D-Schmankerl zubereitet, die zu den besten Virtual-Boy-Spielen zählt. Die ersten vierzig Spielstufen sind anwählbar, der Schwierigkeitsgrad steigt gemächlich und neue Spielelemente halten uns bei Laune. Für Virtual-Boy-Besitzer ist „Mario Clash" ein Pflichtkauf, die spezifische 3D-Tugend der Hardware wird nicht nur optisch, sondern auch spielerisch intelligent eingesetzt.

JAPAN-NEUHEITEN

Titel	Hersteller	Termin	Genre
Bound High!	JSS	Februar	Geschicklichkeit
Nikochan Battle	BPS	März	Midi-Maze-Variante
Out of the Deathmount	J.Wing	März	Zielkreuz-Action
Polygoblock	Nintendo/T&E	Februar	3D-Denkspiel
Pro Wrestling	NJPW	im Handel	Sport: Wrestling
SD Gundam: Dimension Wars	Bandai	k.A.	k.A.
Virtual Block	Bottom Up	k.A.	Geschicklichkeit
Virtual Bomberman	Hudson	k.A.	Action
Virtual Bowling	Athena	im Handel	Sport: Bowling
Virtual Pro Baseball 96	Kemco	März	Sport: Baseball
Virtual Lab	J.Wing	Dezember	Denkspiel
Virtual Double Mahjong	Vap	Februar	Mahjong

Nicht alle oben genannten Titel werden auch in den USA erscheinen. Da jedoch für die USA nur drei Spiele angekündigt sind (siehe Randtext), wollten wir zumindest die Japan-Veröffentlichungen ausführen.

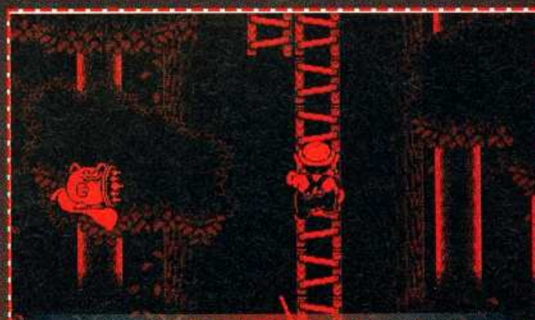
WARIO LAND

Ganz im Stil der letzten Game-Boy-Episoden erforscht Anti-Mario Wario seine Spielumgebung. In 14 recht umfangreichen Levels setzt er auf traditionelle Features, entdeckt in den verzweigten Arealen nicht nur Dutzende von Bonusgegenständen, sondern auch Schlüssel und gut versteckte Kunstobjekte. Ohne diese Sammlerstücke kann er zwar das Spiel beenden, erfüllt aber seine Aufgabe nicht zu unserer vollsten (Punkte-) Zufriedenheit.
Um dieses Ziel zu erreichen, dotzt Wario an brüchige Felsformationen und verwandelt sich via Kopfbedeckung in vier verschiedene Super-Warios: Er kann plötzlich fliegen, legt ein paar Kilo Muskelmasse zu, speit Feuer oder kombiniert im Optimalfall alle drei genannten Tugenden. Dank dieser Power nimmt er es locker-leicht mit den Feinden auf, löst ein paar knifflige Rätsel und kommt auch mit dem einzigartigen Virtual-Wario-Feature zurecht: Anfangs entfalten sich die Levels ganz typisch, indem sie brav in alle Richtungen scrollen. Schon bald bemerkt Ihr jedoch Sprungfedern, die Mario auf eine Parallel-Ebene im Hintergrund schleudern. All dies ist auf dem Bildschirm gut sichtbar, wenn auch deutlich kleiner als die vordergründige Spielebene dargestellt. Im Lauf des Spiels wird dieses Feature immer öfter eingesetzt und raubt selbst geübten Spielern erstmal den Überblick, wo's denn nun weitergeht und wo man schon gewesen ist.
Ansonsten blieb alles beim alten: Das Level-Design ist gewohnt motivierend, Extra-Menge und Gegner-Intelligenz sind auf hohem Niveau. Dennoch merkt man, daß die letzte Detail-Konsequenz fehlt: Gegenüber dem aktuellen Super-Nintendo-Mario („Yoshi's Island") gibt's deutlich weniger Ideen und deutlich weniger Levels. „Wario Land" ist definitiv das beste Virtual-Boy-Spiel, aber insgesamt einen Tick weniger überzeugend als die Game-Boy-Warios. Zu selten werden die 3D-Fähigkeiten der Konsole eingesetzt (nur bei den Parallelebenen & den Endgegnern), zu souverän kämpfen sich Mario-Kenner durch die Rotlicht-Gegenden. Routiniert inszeniert – aber insgesamt doch etwas enttäuschend. *mg*

Und was bringt die Zukunft? In Japan sind zwar ordentlich viele Virtual-Boy-Spiele in der Mache (siehe Tabelle), doch USA-Entwicklungen sind selten. Selbst Nintendo hat mit „Mario Clash" und „Wario Land" fürs erste ihr Pulver verschossen – außer „3D-Tetris" ist uns kein potentieller Knüller bekannt. Wer will schon die „Power Rangers" durch den vituellen Raum lenken oder eine Partie Cyber-Bowling („Nester's Funky Bowling") absolvieren? Im Moment sieht die Software-Zukunft des Virtual Boy nicht berauschend aus.


Wario taucht ab: Einige Abenteuer-Spielplätze sind unter Wasser angelegt.


Im Wald, da sind die Räuber: Klein-Wario ist ohne Kopfbedeckung schutzlos.


Ein Gewirr aus Leitern und gut getarnte Feinde in den Baumwipfeln sorgen für Spannung



Talk Show

name: **TORSTEN OPPERMANN**

firma: **SEGA**

position: **MARKETING MANAGER**

motto: **Software verkauft Hardware**

Segas Marketing Manager Torsten Oppermann ist einer der dienstältesten Angestellten der Hamburger Sega-Niederlassung und trotz seines jungen Alters einer der Veteranen der deutschen Software-Branche. Bis Ende der 80er Jahre schrieb Oppermann beim Spielemagazin "Aktueller Software Markt", ein Sprungbrett für zahlreiche Manager und Pressesprecher der Industrie. Danach führte Oppermann eine Filiale der Handelskette ECS, bevor er ein kurzes Gastspiel bei der ehemaligen Bertelsmann-Tochter United Software gab. Über das Spielemagazin "Gamers" kam Oppermann nach Hamburg und zu Sega, wo er sich innerhalb von drei Jahren vom Product Manger zum Marketing Manager emporarbeitete.

? Kurzer Blick zurück zum Weihnachtsgeschäft: Was hat Dich positiv überrascht, was hat Dich enttäuscht?

Oppermann: Das diesjährge Weihnachtsgeschäft war, über den gesamten Videospielmarkt gesehen, leider rückläufig. Positiv überrascht war ich hingegen vom Erfolg des Saturn, der gerade in den letzten Wochen der Saison und im Januar stark durchverkauft wurde.

? Woran lag es, daß Sony als relativer Newcomer an Sega vorbeizog und bis zum Jahreswechsel mehr Playstations als Saturn-Konsolen abgesetzt wurden?

Oppermann: Zum einen hatte Sega einen Nachteil durch anfängliche Komplikationen in der Preisstellung, zum anderen hat der Goliath Sony natürlich werbemäßig ganz andere Möglichkeiten als David Sega. Deswegen wissen noch nicht alle Spielfreaks, daß der Sega Saturn die bessere Wahl ist. **Durch hervorragende Software wie "Virtua Fighter 2", "Sega Rally" und "Virtua Cop"(wir nennen die übrigens "The Big Three") werden wir verlorenes Terrain wieder gutmachen. Leider sind VF2 und Rally erst im Januar erschienen. Dafür aber ohne den von anderen 32-Bit-Produkten berüchtigten "Widescreen-Effekt", da unsere Titel immer an die PAL-Auflösung angepaßt werden.**

Weltweit gesehen liegen wir mit drei Millionen verkauften Saturns sehr gut im Rennen – auch unsere Europa- und USA-Zahlen können sich sehen lassen. Seit der Veröffentlichung von VF 2 ist das Durchverkaufsverhältnis Saturn vs Playstation in Japan übrigens bis zu 6 zu 1.

? Glaubst Du, daß Produkte wie 32X und Mega CD, die die versprochene Software-Unterstützung nicht erhielten, ein Grund für das gesunkene Kundenvertrauen sind?

Oppermann: Sicherlich hat die schwierige Situation bei 32X und Mega CD einige Videospieler verprellt. Wir haben aber aus unseren Fehlern gelernt: Der Sega Saturn hat unangefochten das stärkste Software-Lineup aller 32-Bitter. Produkte wie "VF 2", "Fighting Vipers" (kommende Prügel-Automatenumsetzung, *Anm.d.Red*), "Sega Rally", "Indy 500" & "Panzer Dragoon 2" sind klare Chartstürmer und erscheinen exklusiv für den Saturn.



Seit einigen Wochen verkauft Sega auch CD-Spiele für den PC: Mega-Drive-Umsetzungen wie "Ecco"...

? Statt einer Geschäftsführung in Hamburg wird Sega Deutschland seit kurzem von Malcolm Miller aus England gesteuert. Ist das nicht ein Rückschritt in das düstere 8-Bit-Mittelalter, ist der deutsche Markt so unbedeutend?

Oppermann: Nein, der deutsche Markt ist für Sega einer der wichtigsten in Europa. Die hiesigen Belange wird Sega natürlich auch weiterhin von Hamburg aus steuern.

? Hat die veränderte Marktsituation (Sony als 32-Bit-Marktführer) Einfluß auf die Produktpolitik von Sega?

Oppermann: Das Rennen um den 32-Bit-Markt hat gerade erst begonnen. Wir meinen, Software ist der Schlüssel zum Erfolg, und unsere Entwickler gehören zu den kreativsten in der Welt. Die Bewertungen von "VF2", "Sega Rally" & Co. sprechen ja wohl für sich. Und wer diese Referenzprodukte spielen will, benötigt einen Sega Saturn.

? Ist es möglich, daß Sega sich bei der Entwicklung neuer Hardware mit starken Partnern zusammentut und sich an einem kommenden 3DO-M2-Standard beteiligt, statt ein eigenes Format zu vermarkten?

Oppermann: Privat halte ich das für nicht unwahrscheinlich. Möglich ist alles, spruchreife Aussagen zu diesem Thema gibt es von Sega jedoch noch nicht.

? Werden wir die Saturn-Varianten von JVC und Hitachi, in Japan seit über einem Jahr erhältlich, auch in Deutschland kaufen können?

Oppermann: Das ist zwar möglich, liegt aber in den Händen der jeweiligen Lizenznehmer der Saturn-Technologie. Momentan gibt es keine Ankündigungen von JVC und Hitachi für einen Deutschland-Start.

? Sieht Sega seinen wichtigsten Markt in Zukunft bei Hard- oder bei Software?

Oppermann: Tradtitionell liegt Segas Kernkompetenz im Software-Bereich. Was nützt die beste Hardware, wenn die Spiele fehlen? Aber wieso eigentlich "oder"? Und!

Eine neue Saturn-Variante ist schon konzipiert, wobei ich aber nicht auf ein 64-Bit-Update anspiele, sondern auf eine Saturn-Variante mit Internet-Auslegung. Dazu kann ich aber im Moment noch nicht mehr sagen.

Davon unberührt bleibt übrigens das externe Internet-Modem für den Saturn, das offiziell Ende 1996, vorsichtiger geschätzt eher Anfang 1997, in Deutschland ausgeliefert wird.



...aber auch Saturn-Konvertierungen wie "Virtua Fighter Remix", das den neuen 3D-Beschleuniger von Diamond unterstützt.



Saturn-Höhenflug dank exklusiver Software? Eine Szene aus dem Intro von "Panzer Dragoon 2".

? Ihr vermarktet seit kuzer Zeit auch PC-Spiele. Welche Priorität hat das Windows-Geschäft für Sega?

Oppermann: Auch das ist keine "Videospiele oder PC?"-Frage, sondern wir werden beides machen. Exklusiv-Entwicklungen für den PC, die für keine Sega-Konsole erscheinen, wird es aber mittelfristig nicht geben. Für den PC umgesetzt wurden bislang "Panzer Dragoon" und "Virtua Fighter", die dank der Unterstützung der "Diamond"-3D-Grafikkarte fast Saturn-Niveau erreichen. Ohne die Unterstützung von 3D-Beschleunigern laufen die anderen Sega-PC-Umsetzungen: "Ecco" und "Tomcat Alley", "Comic Zone" und "Sonic".

? Was machen eigentlich die amerikanischen Entwicklungsabteilungen von Sega? Die bisherigen Saturn-Spiele stammen ja alle aus Japan.

Oppermann: Nicht ganz: Eines der innovativsten Saturn-Produkte, das 3D-Jump'n'Run "Bug", stammt aus den USA, ebenso z.B. "NHL Allstar Hockey". Unsere amerikanischen Kollegen arbeiten aber Hand in Hand mit der Entwicklungsabteilung von Sega of Japan zusammen.

? Entwickelt Sega auch Saturn-Spiele in Europa? Ist der Aufbau einer deutschen Development-Abteilung geplant?

Oppermann: Eine eigene Entwicklungsabteilung in Deutschland wird Sega nicht eröffnen. Dafür haben wir eine R&D-Abteilung in England, in der aber eher unsere Produzenten, als Designer und Programmierer sitzen. Europäische Spiele werden in England meist von externen Teams realisiert. Gremlin arbeitet z.B. zur Zeit an einem Saturn-Fußball mit dem Arbeitstitel "Ran UEFA Soccer", das in der deutschen Version von Jörg Wontorra kommentiert wird. Auch in Frankreich entstehen im Auftrag von Sega neue Saturn-Spiele: Ich persönlich bin zuversichtlich, daß die erste fertiggestellte Version des Action-Adventures "Heart of Darkness" die für den Saturn sein wird!

Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

MEGA DRIVE

Adapter	us/jp/dt	39,-
Batman forever	dt	99,-
Clay Fighter	dt	99,-
Deep Space Nine	dt	109,-
Donald Duck in M. M.	dt	109,-
FIFA'96	dt	99,-
Justice League	dt	99,-
König der Löwen	dt	99,-
Light Crusader	dt	119,-
Markos Magic Footb.	dt	79,-
Mega Bomberman	dt	99,-
Micro Machines'96	dt	99,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
NHL'96	dt	99,-
Paws of Fury	dt	79,-
Phantasy Star IV	dt	109,-
Rise of the Robots	dt	79,-
Shadowrun	us	89,-
Sonic vs. Knuckles	dt	99,-
Stargate	dt	79,-
True Lies	dt	99,-
Turtles	dt	59,-
Turtles Tournament	dt	59,-
Urban Strike	dt	89,-
Warlock	dt	59,-
Wolverine	dt	69,-
WWF Raw	dt	79,-
WWF Wrestl. Arcade	dt	119,-

MEGA CD

CDX-Adapter	dt	69,-
Earthworm Jim	dt	99,-
Lunar II	us	119,-
Lunar II Hintbook	us	59,-
Paws of Fury	dt	59,-
Shining Force	dt	99,-
Silpeed	dt	69,-
Thunderhawk	dt	99,-
Tomcat Alley	dt	99,-

Breath of Fire II (Super NES) 149,-

Der Tophit! Vorbestellung ab sofort möglich.

Alien Trilogy (PSX / Saturn) 94,- / 99,-

32X

32X Aufsatz		189,-
Corpse Killer (CD)	dt	79,-
Motorcross	dt	79,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
Super Space Harr. II	dt	79,-
Supreme Warr. (CD)	dt	79,-
WWF Raw	dt	99,-

SUPER NINTENDO

Action Replay III	dt	89,-
Asterix und Obelix	dt	129,-
Batman Forever	dt	79,-
Captain Comando	dt	89,-
Cut Thrat Island	dt	99,-
Demolition Man	dt	99,-
Donald in Maui M.	dt	129,-
Donkey Kong C. II	dt	125,-
Dschungelbuch	dt	99,-
Earthworm Jim II	dt	119,-
FIFA'96	dt	119,-
Foreman for real	dt	119,-
Heberekes Popoitto	dt	89,-
Hulk	dt	69,-
Int. Superstar Socc. II	dt	129,-
Joe & Mac III	dt	129,-
Jungle Strike	dt	109,-
Kawasaki Superbikes	dt	129,-
Killer Instinct	dt	99,-
Kirbys Ghost Trap	dt	99,-
Mario Paint	dt	69,-
Mechwarrior	dt	79,-
Mechwarrior 3050	dt	109,-
Megaman 7	dt	109,-
Megaman X 2	dt	109,-
Mickey & Minnie	dt	109,-
NBA Live'96	dt	109,-
NHL 96	dt	109,-
Pinocchio	dt	129,-
Pop'n Twinbee II	dt	89,-
Prehistorik Man	dt	109,-
Revolution X	dt	119,-
Sim City	dt	99,-
Sim City 2000	us	139,-
Star Trek: Deep Sp. 9	dt	129,-
Star Trek: Next Gen.	dt	109,-
Super Bomberman III	dt	119,-
Super Mario Kart	dt	69,-
Super Mario World II	dt	109,-
Tetris II	dt	109,-
Theme Park	dt	119,-
Tim in Tibet	dt	129,-
Urban Strike	dt	119,-
Utopia	dt	129,-
Waterworld	dt	119,-
Weapon Lord	us/dt	119,-
Wild Guns	dt	109,-
WWF Raw	dt	79,-
WWF Wrest. Arcade	dt	119,-
Zelda III	dt	99,-

ADVENTURE & ROLLENSPIELE

US-Adapter	dt/us/jp	39,-
Brain Lord	us	129,-
Breath of Fire	us	149,-
Breath of Fire II	us	149,-
Chrono Trigger	us	149,-
Final Fantasy II	us	149,-
Final Fantasy III	us	149,-
Illusion of Time	dt	119,-
Robotrek	us	139,-
Romance IV	us	159,-
Secret of Evermore	dt	109,-
Secret of the stars	us	129,-
Shadowrun	dt	129,-

The 7th Saga II (I.V.)	us	149,-

HINTBOOKS

Breath of Fire	us	59,-
Chrono Trigger	us	49,-
Final Fant. III P. Guide	us	49,-
Final Fant. III H.book	us	59,-
Killer Instinct	us	49,-

SONY

Sony+Demo CD	dt	569,-
Joypad	dt	59,-
Link Kabel	dt	59,-
Memory Card	dt	49,-
Mouse	dt	59,-
NeGcon Contr. (Fe/Mä)	dt	89,-
RGB-Kabel	dt	49,-
A-Train (Fe/Mä)	dt	99,-
Ad&D Forg. R.(Fe/Mä)	dt	99,-
Aftermath (Fe/Mä)	dt	99,-
Air Combat	dt	89,-
Alien Trilogy (Fe/Mä)	dt	95,-
Alone i.t. D. II (Fe/Mä)	dt	89,-
Assault Rigs (Fe/Mä)	dt	89,-
Casper (Fe/Mä)	dt	99,-
Champ. Socc. (Fe/Mä)	dt	89,-
Chaos Control (Fe/Mä)	dt	89,-
Cyberia (Fe/Mä)	dt	99,-
CyberSpeed	dt	89,-
D (Fe/Mä)	dt	89,-
Defcon 5 (Fe/Mä)	dt	89,-
Descent (Fe/Mä)	dt	99,-
Destruction Derby	dt	95,-
Disc World	dt	89,-
Extereme Sports	dt	89,-
FIFA Soccer'96	dt	99,-
Goal Storm	dt	99,-
Hebereke Popoi.(Fe/Mä)	dt	89,-
Hi Octane	dt	89,-
John Madden F. (Fe/Mä)	dt	89,-
Jumping Flash	dt	89,-
Jupiter Strike	dt	89,-
Kileak the Blood	dt	89,-
Krazy Ivan	dt	89,-
Lemmings 3D	dt	89,-
Loaded	dt	89,-
Lone Soldier	dt	89,-
Lost Vikings 2 (Fe/Mä)	dt	99,-
Magic Carpet (Mä/Apr)	dt	99,-
Motor Toon GP (Fe/Mä)	dt	89,-
Namco Museum II	jp	139,-
NBA Jam T.E.	dt	95,-
NBA Live'96 (Mä/Apr)	dt	99,-
Need f. Speed (Mä/Apr)	dt	99,-
NFL Quaterb.'96 (Fe/Mä)	dt	89,-
Nova Storm	dt	89,-
Off World Inter. (Fe/Mä)	dt	99,-
Panzer General (Fe/Mä)	dt	89,-
Parodius deluxe	dt	89,-
PGA Tour Golf'96	dt	89,-
Philosoma (Fe/Mä)	dt	89,-
Powers. Tennis (Fe/Mä)	dt	89,-
Primal Rage	dt	89,-
Psy. Detective (Mä/Apr)	dt	99,-
Raiden	dt	79,-
Rapid Reload	dt	89,-
Rayman	dt	89,-
Revolution X	dt	89,-
Ridge Racer	dt	99,-
Ridge Racer II	us/jp	139,-
Rise o.t. Rob. II (Fe/Mä)	dt	89,-
Road Rash (Fe/Mä)	dt	89,-
Rock'N'Roll R. II (Fe/Mä)	dt	99,-
ShellShock (Fe/Mä)	dt	79,-
Shock Wave (Fe/Mä)	dt	89,-
Sim City 2000 (Fe/Mä)	dt	99,-
Space Hulk (Mä/Apr)	dt	99,-
Starblade Alpha (Fe/Mä)	dt	89,-
Street Racer	dt	89,-
Streetfighter-The Movie	dt	99,-
Striker'96	dt	89,-
Syndicate Wars (Mä/Apr)	dt	99,-
Tekken	dt	99,-
Theme Park	dt	89,-
Thunderhawk II	dt	79,-
Time Commando (Fe/Mä)	dt	99,-
Tohshinden II	jp	139,-
Toshinden	dt	89,-
True Pinball (Fe/Mä)	dt	89,-
Twisted Metal	dt	89,-
Viewpoint (Fe/Mä)	dt	89,-
Virtual Snooker (Fe/Mä)	dt	109,-
Warhammer (Fe/Mä)	dt	89,-
Warhawk	dt	89,-
Waterworld (Fe/Mä)	dt	99,-
Wing Comm. III (Mä/Apr.)	dt	99,-
WipEout	dt	99,-
World Cup Golf (Fe/Mä)	dt	89,-
Worms	dt	89,-
WWF Arcade	dt	99,-
X-Com	dt	99,-
X-Men (Fe/Mä)	dt	89,-

SATURN

Saturn+1 Pad	dt	599,-
Action Replay	dt	99,-
Adapter	us/dt/jp	59,-
Antennenkabel	dt	59,-
Backup Memory	dt	99,-
Control Pad	dt	39,-
Demo CD	jp	59,-
Lenkrad	dt	129,-
Photo-CD-System	dt	59,-
Pistole		99,-
Video CD-Karte	dt	324,-
Aftermath (Fe./Mä.)	dt	99,-
Alien Trilogy (Fe./Mä.)	dt	99,-
Blackfire (Fe./Mä.)	dt	99,-
Bug!	dt	99,-
Casper (Fe./Mä.)	dt	99,-
Castlevania (Fe./Mä.)	us	139,-
Clockwork Knight	dt	89,-
Congo (Fe./Mä.)	dt	109,-
Corpse Killer	us	119,-
Cyber Speedway	dt	99,-
Cyberia (Fe./Mä.)	dt	99,-
Darius Gaiden	jp	129,-
Dark Stalker (Fe./Mä.)	jp	139,-
Descent (Fe./Mä.)	dt	109,-
Digital Pinball	dt	99,-
F-1 Live Informartion	jp	139,-
Fantastic Pinball	jp	99,-
FIFA Soccer '96	dt	89,-
Galactic Attack	us	119,-
Galactic Attack	dt	99,-
Galaxy Fight	jp	129,-
Gunbird	jp	129,-
Hi-Octane	us	119,-
In the Hunt	jp	129,-
King of the Spirits	jp	99,-
Minnesota Fats	us	119,-
Mr. Bones Adv (Fe./Mä.)	us	139,-
Myst	us	89,-
Myst	dt	99,-
Mystaria	us	139,-
NBA Basketball (Fe./Mä.)	dt	99,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
NFL Quater.'96 (Fe./Mä.)	dt	89,-
NHL All Star Hockey	us	99,-
NHL All Star Hockey	dt	99,-
Off World Interceptor	us	99,-
Panzer Dragoon	dt	99,-
P. Dragoon II (Mä.)	jp	139,-
P. General (Fe./Mä.)	dt	89,-
Parodius	dt	89,-
Peeble Beach Golf	dt	89,-
Primal Rage (Fe./Mä.)	dt	99,-
Rayman	us	89,-
Rayman	dt	89,-
Revolution X (Fe./Mä.)	dt	89,-
Romance IV	us	139,-
Sega Rally	dt	99,-
Shin. Wisdom (Fe./Mä.)	us	129,-
Shinobi	us	89,-
Shinobi X	jp	69,-
Sim City 2000 (Fe./Mä.)	dt	99,-
Slam Dunk	jp	49,-
Slayer (Fe./Mä.)	dt	99,-
Solar Eclipse	us	119,-
Stree Fighter Zero	jp	139,-
Street Fi. the Movie	dt	99,-
Str. Racer (Fe./Mä.)	dt	89,-
Sui-Ke-Enbu	jp	89,-
The Duell	jp	119,-
The Man. o.t.h. Souls	us	89,-
The Man. o.t.h. Souls	dt	119,-
Theme Park	us	99,-
Theme Park	dt	89,-
Thunderhawk II	dt	99,-
Thunderh. II (unzensiert)	pal	89,-
Toh Shin Den	jp	129,-
Toh Shin Den (Mä./Ap.)	dt	109,-
Victory Boxing	dt	99,-
Victory Goal	dt	79,-
Virtua Cop + Pistole	us/dt	159,-
Virtua Fighter	jp	49,-
Virtua Fighter 2	us	119,-
Virtua Fighter 2	dt	99,-
Virtua Fighter Remix	dt	68,-
Virtua Fighter Remix	jp	49,-
Virt. Hang On (Fe./Mä.)	dt	109,-
Virt. Racing (Fe./Mä.)	dt	99,-
Virt. Snooker (Fe./Mä.)	dt	99,-
Virt. Soccer (Fe./Mä.)	dt	109,-
Wing Arms	us	129,-
World Adv. Mil.Com.	jp	169,-
World Cup Golf	us	119,-
W. Cup Golf (Fe./Mä.)	dt	99,-
World Series Baseball	dt	99,-
Worms (Fe./Mä.)	dt	89,-
X-Men (Fe./Mä.)	dt	99,-

NEO GEO CD

Neo Geo CD	PAL	399,-
Neo Geo CD	NTSC	399,-
Aero Fighters II	us	99,-
Aero Fighters II	us	79,-*
Aggr. of Dark Kombat	us	79,-*
Alpha Mission II	us	79,-*
Baseball Stars II	jp	49,-*
Burning Fight	jp	69,-*
Fatal Fury III	us	79,-*
Galaxy Fight	us	99,-
Galaxy Fight	us	79,-*
King of Fighters'94	us	69,-*
King of Fighters'95	us	79,-*
King of Fighters'95	us	99,-
Magican Lord	us	59,-*
Mah-Jong	jp	39,-*
Ninja Commando	jp	59,-*
Pulstar	us	99,-
Pulstar	us	79,-*
Samurai Showdown	jp	59,-*
Samurai Showdown II	us	99,-
Savage Reign	us	99,-
Street Hoop	us	99,-
Street Hoop	jp	59,-*
Super Sidekicks 2	us	79,-*
Super Sidekicks II	jp	69,-*
Super Sidekicks III	us	99,-
Super Sidekicks III	us	79,-*
View Point	us	79,-*
Viewpoint	us	99,-
World Heroes Perfect	us	79,-*
World Heroes Perfect	us	99,-

3DO

3DO	PAL	399,-
3DO	NTSC	399,-
Alone i.t. Dark	us	59,-*
Blade Force	us	89,-*
Burning Soldier	us	69,-*
Gex	us	59,-*
Guardian War	us	69,-*
Hell	us	79,-*
Immercenary	us	59,-*
Iron Angel	us	69,-*
Jammit	us	69,-*
John Madden Football	us	59,-*
Jurrasic Park	us	69,-*
Lemmings	us	69,-*
Mega Race	us	59,-*
Monster Manor	us	69,-*
Night Trap	us	79,-*
Nova Storm	us	69,-*
Off World Interceptor	us	59,-*
Out of this World	us	59,-*
PaJaank	us	49,-*
Pebble Beach Golf	us	59,-*
Real Pinball	us	59,-*
Rebel Assault	us	79,-*
Return Fire	us	79,-*
Road Rash	us	79,-*
Samurai Shodown	us	79,-*
Seal of Pharaoh	us	69,-*
Sewer Shark	us	59,-*
Shock Wave	us	59,-*
Shockw.: Op. Jumpgate	dt	69,-*
Slayer	us	79,-*
Soccer Kid	us	59,-*
Star Blade	us	59,-*
Stellar 7	us	49,-*
Subreme Warrior	us	79,-*
Super Wing Commander	dt	69,-*
The Horde	us	69,-*
The Inor. Machine	us	49,-*
Theme Park	dt	69,-*
Toon Time	us	39,-*
Twisted	us	39,-*
Ultraman	jp	49,-*

JAGUAR

Jaguar	PAL	239,-*
Jaguar	NTSC	239,-*
Alien vs. Predator	dt	89,-*
Bubsy	dt	69,-*
Club Drive	dt	59,-*
Crescent Galaxy	dt	69,-*
Dino Dudes	dt	69,-*
Flip Out	dt	99,-
Iron Soldier	dt	89,-*
Kasumi Nunja	dt	89,-*
Pinball Fantasies	dt	99,-
Raiden	dt	69,-*
Sensible Soccer	dt	99,-
Syndicate	dt	89,-*
Val d'Isere	dt	79,-*
Zool II	dt	69,-*

Sega-NOMAD 399,-
- Mega-Drive Handheld mit Farb-LCD - auch an TV anschließbar !!

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele • Andere Systeme auf Anfrage

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-.
Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,- + NN

04521–4873 oder 71497

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand
Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität

Händler willkommen! Fax: 04521–1025

NEWS

U64: Polygon-Klauberei



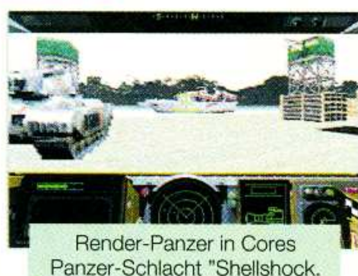
Nintendo hat die technischen Eckdaten des Ultra 64 verraten, jetzt geben die "Dream Team"-Unterlagen genauere Auskunft über die 3D-Fähigkeiten der Konsole. Auf dem Papier relativiert sich die Zahl der darstellbaren Polygone: Mit allen Effekten eingeschaltet (u.a. Anti-Aliasing, Smoothing) sind 120.000 Polygone pro Sekunde, bzw. 2.000 pro Bild bei 60 Bildern in der Sekunde möglich. Im direkten Vergleich mit Sonys internen Playstation-Daten (360.000 Polygone pro Sekunde) ist das nur ein Drittel. Doch Sonys Zahl ist reine Theorie: Selbst 3D-Meisterwerke wie "Wipe-Out" oder "Tekken" schaffen nicht mehr als 120.000 texturierte und schattierte Polygone in der Sekunde, bzw. 2.000 pro Bild. Die gleiche Anzahl wie beim Ultra 64, wobei die Nintendo-Grafik aufgrund der vielen Spezialeffekte deutlich besser rüberkommt. Geht man davon aus, daß der rechenaufwendige Z-Buffer, den die Playstation gar nicht bietet, ausgeschaltet wird, sind schon 4.000 Polygone pro Bild und damit 240.000 Polygone pro Sekunde möglich. Für 3D-Spezialisten interessant: Auf dem Ultra 64 können Effekte für jedes Polygon einzeln ein- und ausgeschaltet werden.

Amerikanische Entwickler gehen den 3D-Fähigkeiten des U64 auf den Grund.

Neben der puren Darstellung von Polygonen sind deren Berechnung und die Auswirkungen auf das Spiel von Bedeutung – denn auch die Spiellogik frißt CPU-Power. Gehen wir von der typischen Spielgeschwindigkeit von 30 Bildern pro Sekunde aus ("Ridge Racer", "Sega Rally", "Super Mario 64"), könnten Playstation und U64 laut obigen Angaben ca. 4.000 Polygone darstellen. Stimmt nicht, denn damit bliebe der Playstation-CPU kaum Zeit, das eigentliche Spiel zu berechnen. Mehr als 3.000 Polygone sind nicht drin. Die 64-Bit-CPU von Nintendo ist hingegen so schnell, daß noch Zeit für die Spiellogik bleibt – 4.000 Polygone bei 30 Bildern pro Sekunde sind also auch unter echten Spielbedingungen machbar, eine Halbierung der Bildrate bringt außerdem eine echte Verdopplung der Polygon-Anzahl. Fazit: Das U64 überzeugt nicht durch pure Zahlen, sondern durch gekonnt aufeinander abgestimmte Hardware-Elemente. *je*

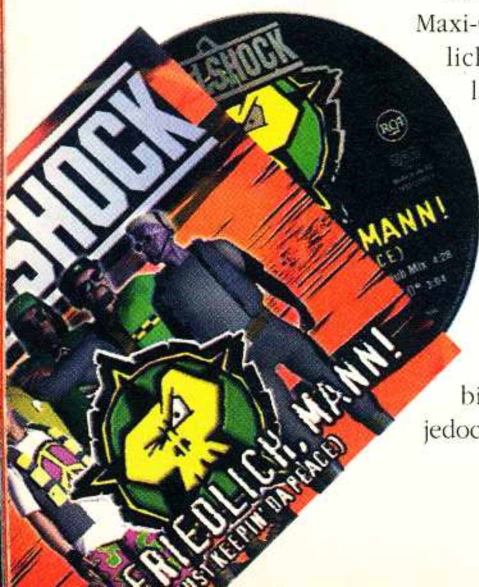
Sei friedlich, Mann!

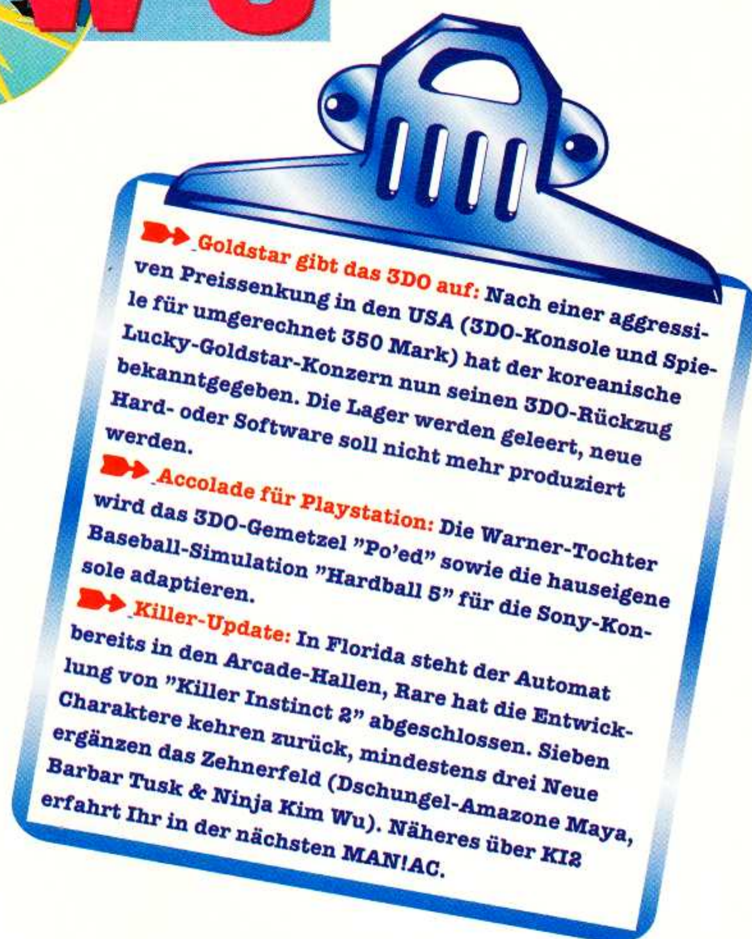
Den in der letzten Vorschau versprochenen "Shellshock"-Test müssen wir auf MAN!AC 4/96 verschieben: Simon Phipps' Crew arbeitet an zusätzlichen Features, unter anderem ist ein drehbarer Kanonenturm für Euren 3D-Panzer geplant. Stattdessen vertröstete uns Distributor Centregold mit dem Band-Projekt "Shellshock". Der Song auf der Maxi-CD trägt den sinnigen Namen "Sei friedlich, Mann!", in England und den Staaten läuft die Scheibe unter "Just keepin' da' Peace". Tatsächlich werden sämtliche Song-Versionen in Deutsch geträllert, Text und Musik lassen wir als pazifistischen Hip-Hop durchgehen: Das Söldner-Quintett preist mit verschnupften Stimmen den lieben Frieden und fordert: "Sei friedlich, Mann!" Core's ironischer Einstieg in die Musikszene ist gelungen, bierernste Gemüter sollten den Schocker jedoch meiden. *rb*



Render-Panzer in Cores Panzer-Schlacht "Shellshock.

"Shellshock"-Audio-CD "Sei friedlich, Mann!" Ab Februar im Handel.





Goldstar gibt das 3DO auf: Nach einer aggressiven Preissenkung in den USA (3DO-Konsole und Spiele für umgerechnet 350 Mark) hat der koreanische Lucky-Goldstar-Konzern nun seinen 3DO-Rückzug bekanntgegeben. Die Lager werden geleert, neue Hard- oder Software soll nicht mehr produziert werden.

Accolade für Playstation: Die Warner-Tochter wird das 3DO-Gemetzel "Po'ed" sowie die hauseigene Baseball-Simulation "Hardball 5" für die Sony-Konsole adaptieren.

Killer-Update: In Florida steht der Automat bereits in den Arcade-Hallen, Rare hat die Entwicklung von "Killer Instinct 2" abgeschlossen. Sieben Charaktere kehren zurück, mindestens drei Neue ergänzen das Zehnerfeld (Dschungel-Amazone Maya, Barbar Tusk & Ninja Kim Wu). Näheres über KI2 erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.

Atari-Debakel

Vor einem Monat hat Atari die "Atari Interactive"-Abteilung ins Leben gerufen und PC-Umsetzungen der erfolgreichsten Jaguar-Spiele angekündigt. Laut dem englischen Atari-Pressebüro sollen die Adaptionen von Spielen wie "Attack of the Mutant Pinguins" und "Tempest 2000" die Popularität des Jaguars erhöhen, sogar eine Konvertierung des neuen "Iron Soldier 2" ist im Gespräch. Doch Ataris Sprung auf den PC-Zug kam nicht überall gut an: Insider flüsterten über Ataris Ende, Nachrichtendienste nahmen die Gerüchte dankbar auf. Lediglich Atari dementierte.

Atari am Ende? Jeff Minter und US-Vize- Ted Hoff reichen ihren Abschied ein.

Vergangene Woche häuften sich E-Mails und Faxe mit neuen Atari-Meldungen in den Redaktionen, Agenturen und Fachleute wollten um Ataris endgültigen Rückzug aus dem Spielegeschäft wissen. Angeblich hätten die Tramiels (mit 47% Besitzer des größten Atari-Aktienpakets) die erst kürzlich eröffnete "Interactive"-Abteilung wieder geschlossen und wollten die verbliebenen 50 Millionen US-Dollar weder in Jaguar- noch in PC-Entwicklungen, sondern in andere Geschäftszweige investieren. Man munkelt sogar über die Verschmelzung mit einem amerikanischen Computerhersteller unter dem Namen "ATC" (Atari, Tramiel, Chairman), der Name des ominösen Partners ist unbekannt. Doch noch bestehen zehn - Millionen US-Dollar schwere Verträge zwischen Atari und externen Entwicklungsteams.

Von MAN!AC befragt, erzählen Atari-Insider eine andere Geschichte: Nach einem Herzanfall überließ Firmenchef Sam Tramiel seinem Vater Jack für ein paar Monate das Ruder. Dieser nimmt knallharte Umstrukturierungen vor und lichtet die Gehaltslisten. Neben Kultprogammierer Jeff "Tempest 2000" Minter ging Ted Hoff, Vizepräsident von Atari USA. Hoff und die Tramiels hatten gravierende Meinungsverschiedenheiten, angeblich stammen die bösartigen Atari-Gerüchte aus dem Mund des Ex-Vize. Eingestellt sei die Jaguar- und PC-Entwicklung nicht. Unter anderem soll auch Mark Rosochas "Iron Solider 2" in den nächsten Wochen auf CD ausgeliefert werden. Für die deutsche Presse wirkt sich der Wechsel von Europas Marketing-Verantwortlichen aus: Darryl Still verläßt Atari England und wechselt Anfang Februar zu Electronic Arts. *rb*



Total NBA


Maximal acht menschliche Spieler dürfen mitmachen

Als Konkurrenz zu Konamis "NBA In the Zone" (siehe Test auf Seite 58) bereitet Sony "Total NBA" vor: Die Basketball-Simulation wird in England entwickelt und präsentiert sich im sachlichen Stil von "NHL Face-Off". Auf dem Court geht's dann aber zur Sache: Die Animationen der Polygon-Spieler sind nicht minder spektakulär wie bei Konamis NBA-Adaption, jedoch setzt "Total NBA" nicht ausschließlich auf Slam-Dunks & Dauer-Action. Simulationsfreunde werden das etwas "gemütlichere" Geschehen auf dem Platz begrüßen, bis zu acht Korbleger machen per Multitap-Doppelpack mit.
Unsere Vorab-Version war bereits spielbar und hinterließ einen erstklassigen Eindruck. Ob die Spielspaß-Wertung jedoch höher als bei "NBA In the Zone" ausfallen wird, erzählen wir in der nächsten MAN!AC.




Mit der manuellen Kamera zoomt Ihr in das Geschehen


Aus der seitlichen Perspektive habt Ihr eine prima Übersicht

Total NBA, Sony, für Playstation, ab April in Deutschland

Soul Edge

Takara schickt die "Toshinden"-Crew in den Ring, Sega antwortet mit den "Fighting Vipers". Grund genug für Namco, das eigene Automaten-Board neben "Tekken 2" ebenfalls mit bewaffneter Verstärkung zu unterstützen. In "Soul Edge" haben sich Namcos Grafiker die "Tekken"-Kritik zu Herzen genommen, die eindrucksvollen Animationen der Kämpfer muten diesmal etwas menschlicher an – weg mit den Polygon-Marionetten. Entgegen den fernöstlichen "Toshinden"-Helden orientieren sich die "Soul Edge"-Kämpfer an mittelalterlichen und europäischen Vorbildern, statt den flachen "Tekken"-Hintergründen überblickt Ihr 3D-Szenarien. Ob die 3D-Objekte auch in die Playstation-Version übernommen werden, ist unbekannt.


Brutal: Waffengewalt statt Tritten und Schlagattacken.




Die Playstation-Version soll 640x480 Bildpunkte nutzen.


Schmierige Monster für gruseliges Fantasy-Flair.

Soul Edge, Namco, Playstation, ab Juni in Japan

Vampire

Statt die Playstation-Umsetzung ihres "Darkstalkers"-Automaten selber in die Hand zu nehmen, läßt Capcom Psygnosis ran: Neben dem üblichen Zeichentrickfilm gibt's plötzlich eine gerenderte Intro-Gruft, dafür wurde technisch abgespeckt. Wie im Vorbild wählt Ihr zwischen zehn Anime-Monstern wie Mumie, Zombie, knackiger Dämonenbraut oder Frankenstein. Zeichentrickreife Animationen sowie die Steuerung erinnern an "Street Fighter Zero", auch sämtliche Specials sind dem großen Vorbild nachempfunden.






Psygnosis-Neuerung: Die Render-Gruft im Vorspann.


Dämonische Specials: Morrigana vs Morrigana.


Charakterauswahl: Ihr wählt zwischen zehn Monstern.

Vampire (Darkstalkers), Capcom/Psygnosis, für Playstation, ab Sommer in Europa

Chronicles

Nach etlichen Verfilmungen wird die Arthus-Sage als Videospiel aufgewärmt. Psygnosis konzipiert den stimmungsvollen Ausflug nach Camelot als klassisches PC-Adventure mit icongesteuertem Interface: Erlaubte Aktionen werden mit unterschiedlicher Cursor-Optik angezeigt, knackige Rätsel in PC-Tradition sollen Euch für Wochen fesseln. Sämtliche Charaktere und Schauplätze wurden auf Workstations gerendert, aufwendige Zwischensequenzen verblüffen mit großer Detailtreue zur menschlichen Anatomie. Lebensechte Animationen versetzen Euch direkt ins mittelalterliche England: Euer Helden-Sprite erforscht Camelot und hofft auf den Ritterschlag. Arthus-Kenner freuen sich über authentische Schauplätze.




Traditionelle PC-Oberfläche für beschauliches Rätseln.


Render-Wahn: Sogar Morganas Poren sind zu sehen.


In Camelot begutachtet Ihr die legendäre Tafelrunde.

Chronicles, Sony Interactive, Playstation, ab Sommer in Deutschland

SONY PLAYSTATION
ZUM KNÜLLERPREIS!

TRADELINK

TOP AKTUELL
TÄGLICH
NEUHEITEN

TOP
PREISE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Breath of Fire 2 us	129,95
Boogerman dt	99,95
Chrono Trigger us	139,95
Castlevania Vampire dt	109,95
Demons Crest us	139,95
Donkey Kong 2	139,95
Dirt Trax dt	109,95
Earth Bound us	119,95
Earthworm Jim 2	99,95
Fatal Fury Special us	119,95
FIFA Soccer 96	109,95
Final Fantasy 3 us	139,95
Flintstones – Movie	109,95
Illusion of Time	119,95
Internat. Super. Soccer 2	129,95
Jungle Strike	89,95
Kick Off 3	99,95
Killer Instinct PAL	89,95
Lord of the Rings	119,95
Lothar Matthäus Soccer	99,95
Mario World 2	119,95
Micro Machines	99,95
NHL '95	89,95
NHL '96	119,95
NBA Give'n'Go dt	109,95
NBA Live 96	109,95
Nigel Mansell Indicar	89,95
Mechwarrior 3050	119,95
Mega Man 7	109,95
Mega Man X 2 dt.	119,95
Obitus us.	99,95
Shadowrun	99,95
Secret of Evermore us	99,95
Secret of Evermore dt	119,95
Sparkster	119,95
Streetracer	109,95
Super Punch Out	109,95
Super Turrican 2	109,95
Tetris & Dr. Mario	99,95
Theme Park	119,95
Unirally	109,95
Warlock	99,95
Waterworld dt	99,95
Weapon Lord PAL	119,95
WWF Arcade dt	109,95
50/60Hz Umbausatz	39,95

SONDERANGEBOTE

Actraiser 2	79,95
Bass Tournament us	69,95
Biometal us	59,95
Black Thorne us	69,95
Blackhawk	69,95
Clay Mates us	69,95
Clayfighter 2	89,95
Clayfighter 2 us	79,95
Desert Fighter	69,95
Feivel d. Mauswand. us	59,95
Illusion of Gaia us	89,95
Indiana Jones	69,95
John Madden Football us	69,95
Jordan Adventure	39,95
Jungle Book	79,95
Jurassic Park 2	69,95
Lemmings 2	79,95
NBA Jam T.E. us	79,95
Pirates Dark Water us	69,95
Return of the Jedi us	99,95
Shaq Fu us	39,95
Skyblazer	69,95
Super Bomberman 2 us	79,95
Vortex us	59,95
Wildsnake us	79,95

3DO

11th Hour	Vorb.
Blade Force	119,95
Creature Shock	99,95
Demo. Man	119,95
Deadalus Encounter	129,95
FIFA Soccer	99,95
Flying Nightmares	119,95
Gex	99,95
Gridders	59,95
Hell	99,95
Immercenary	99,95
Killing Time	109,95
Myst	99,95
Need for Speed	119,95
Novastorm	119,95
Off World Interceptor	109,95
Out of this World	79,95
Panzer General	109,95
Perfect General	99,95
Primal Rage	99,95
Phoenix 3	109,95
Poed	109,95
Return Fire	119,95
Rise of the Robots	19,95
Road Rash	119,95
Sewer Shark	59,95
Space Ace	109,95
Shock Wave dt.	97,95
Shock Wave 2	79,95
Starfighter	109,95
Star Blade	119,95
Strahl	99,95
Space Hulk	119,95
Syndicate	119,95
Theme Park	119,95
Way of the Warrior	109,95
Wing Commander 3	99,95
World Cup Golf	119,95
Joypad Adapter (2 Play.)	89,95
Game Gun 2 (2 Play.)	99,95

PlayStation

Sony PSX dt	**579,-**
Deutsche Spiele	
Air Combat	**89,95**
Assault Rigs	**89,95**
Cybersled	**89,95**
Discworld	**89,95**
Destruction Derby	**99,95**
ESPN Extreme Sports	**89,95**
FIFA Soccer 96	**99,95**
Goal Storm	**109,95**
Hebereke	**89,95**
Impossible Mission	**Vorb.**
International Champion Soccer	**89,95**
John Madden Football	**89,95**
Johnny Bazooka	**89,95**
Jumping Flash	**89,95**
Kileak the Blood	**89,95**
Krazy Ivan	**89,95**
Lemmings 3D	**89,95**
Loaded	**99,95**
Lone Soldier	**89,95**
NBA Jam T.E.	**99,95**
Novastorm	**89,95**
Panzer General	**89,95**
Parodius	**99,95**
PGA Tour Golf 96	**99,95**
Philosoma	**Vorb.**
Power Serve Tennis	**99,95**
Primal Rage	**99,95**
Project Overkill	**Vorb.**
Raiden Project	**89,95**
Rapid Reload	**89,95**
Rayman	**99,95**
Revolution X	**Vorb.**
Road Rash	**89,95**
Ridge Race	**99,95**
Starblade Alpha	**89,95**
Shellshock	**89,95**
Tekken	**109,95**
True Pinball	**89,95**
Toh Shin Den	**89,95**
Theme Park	**89,95**
Thunderhawk 2	**99,95**
Twisted Metal	**89,95**
Viewpoint	**89,95**
Warhawk	**89,95**
Wipe Out	**99,95**
Wing Commander 3	**99,95**
Worms	**89,95**
ASCII Pad	69,95
ASCII Stick	109,95
Joypadverlängerung	29,95
Memory Card	59,95
Joypad	59,95
Namco Pad dt	139,95
Importgames auf Anfrage...	

SEGA SATURN

Saturn dt.	649,95
Saturn us	669,95
6 Player Adapter	89,95
Lenkrad	119,95
RGB Kabel	49,95
Adapter us/jp/dt	49,95
Bug dt	109,95
Clockwork Knight 2 dt	99,95
Daytona USA dt	129,95
Digital Pinball dt	99,95
FIFA Soccer 96 dt	89,95
Mansion of Hidden S. dt	109,95
Mystaria dt.	109,95
NBA Jam T.E. dt.	79,95
Panzer Dragoon dt	109,95
Rayman dt	99,95
Robotica dt.	99,95
Shinobi X dt	99,95
Street Fighter dt	89,95
Sega Rally us	99,95
Sega Rally dt	109,95
Street Fighter Alpha us	119,95
Thunderhawk 2 dt	99,95
True Pinball dt	89,95
Virtua Fighter 2 dt	109,95
Virtua Fighter 2 us	89,95
Virtua Cop us/60Hz	149,95
Virtua Cop+Gun dt. (50Hz)	149,95
Waterworld dt.	89,95
Worms dt	89,95
Importgames auf Anfrage	

JAGUAR

Grundgerät PAL	249,95
Alien vs. Predator	129,95
Club Drive	59,95
Checkered Flag II	59,95
Bubsy	109,95
Dragon	119,95
Rayman	119,95
Sensible Soccer	99,95
Super Burnout	119,95
Syndicate	109,95
Ultra Vortex	119,95
Zool	109,95

Ratenkauf möglich!

ZEITSCHRIFTEN
EGM, EGM2, Gamefan, 3DO, Gamepro, PSX Magazine

Ankauf von gebrauchten Modulen in unseren Ladengeschäften

Preisliste vom 22.01.96

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Feb/März, Inh. Alexander Sprung.

SCHWEIZ
PLAYSTATION
Fr 385,-

GT Elektronik
Hohlegasse 28
4104 Oberwil
Tel. 061 401 4171

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)
Preise können abweichen

FUNTRONIXX
KASSEL
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX
HERFORD
Mindenerstr. 38
Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIXX
UNNA
Massenerstr. 25
Tel.: 02303 - 238080

FUNTRONIXX
WITTEN
Breddestr. 38
Tel.: 02302 - 51767

GAMESTORE
ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

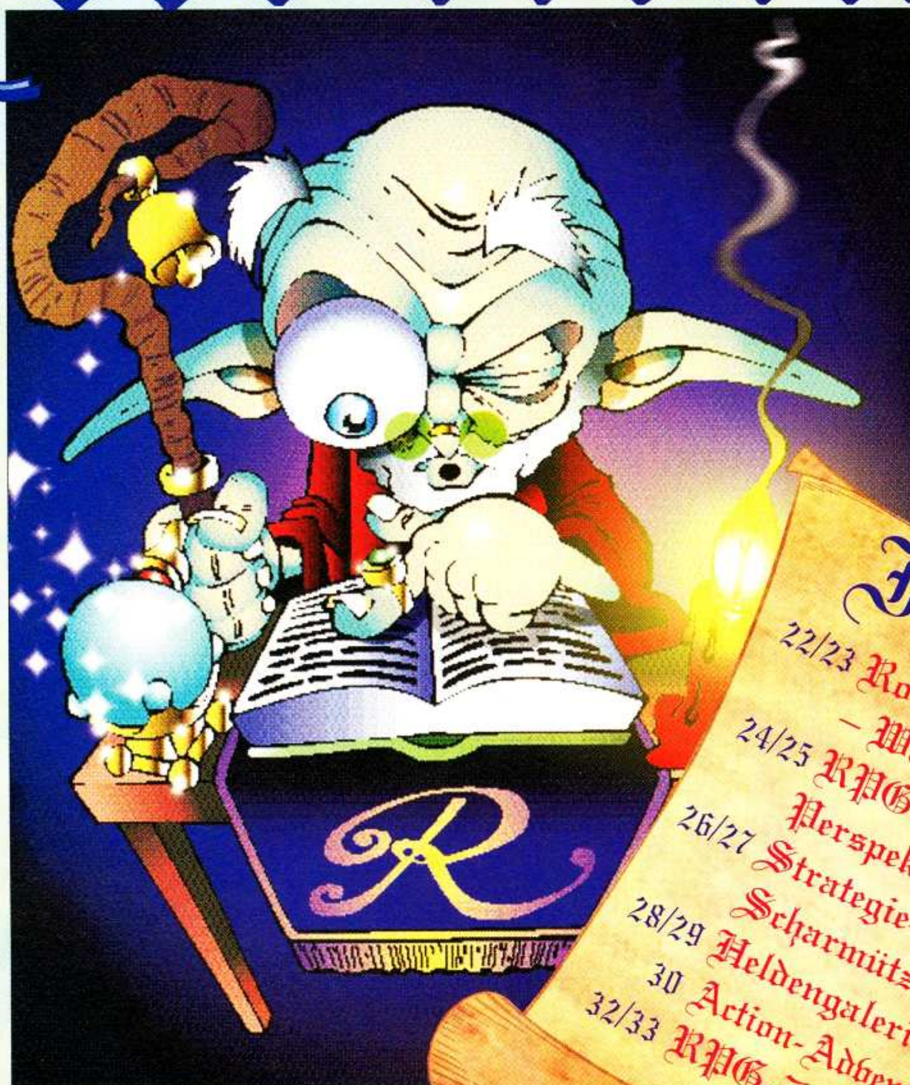
07461-79001

TRADELINK Spieleversand • Eltastr. 8 • 78532 Tuttlingen • Tel.: 07461 - 79001 • Fax: - 79003

Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht

Die Logos sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

Rollenspiel-Fibel



Blick in die Kristallkugel: Die MAN!AC-Abenteurer wagen einen Streifzug durchs Rollenspiel-Genre und forschen nach der geeigneten Hardware.

Während die 32-Bit-Generation über 3D-Performance und Polygon-Power spekuliert, gucken die Rollenspieler in die Röhre: Die wenigen Rollenspielankündigungen machen sich in den langen Release-Listen für Playstation, Saturn und 3DO recht mager. Sogar auf dem PC sind Drachenjagden und Schatzsuche rar geworden, Rollenspieler fürchten angesichts mangelndem Umsetzungsmaterial um ihr Lieblingsgenre. Wir haben uns schlau gemacht, sämtlichen Gerüchten auf den Zahn gefühlt und das altehrwürdige Genre in seine Einzelteile zerlegt. Unsere Fibel führt Euch ins Rollenspiel ein, zeigt aktuelle Fernost-Perlen im Detail und klärt über Umsetzungen für USA oder Europa auf. Kuchendiagramme vergleichen Tendenzen und geben Denkanstöße für die Zukunft. Die Wertungskästchen beim "Im Detail"-Preview geben einen Vorgeschmack auf die Qualität des Produktes: Die Sternchen-Wertungen reichen von eins bis fünf, auf dieser Seite erklären wir die Beurteilungskriterien. Wer die Fibel studiert hat und sämtliche Ankündigungen auf einen Blick haben möchte, wirft einen Blick in die Tabelle unten. Berücksichtigt haben wir nur pure Rollenspiele und Rollenspiel-ähnliche Action-Adventures im "Zelda"-Stil. *rb*



Kulleraugen pur: Clamps' "Magic Knight Rayearth" auf Seite 23.





Im Detail: Enix' Rollenspielhammer "Dragon Quest 6" findet Ihr auf Seite 26.

Erläuterungen zum Fazit-Kasten

Präsentation Optische und akustische Aufmachung des Spiels

Kampfsystem Bei Rollenspielen beziehen sich die Sternchen auf Options-Vielfalt und taktische Tiefe, bei Action-Adventure bewerten wir die Steuerung.

Menüsteuerung Sind die Menüs leicht und übersichtlich oder erstickt der Spieler in einem wirren Fensterwust? Überschaubar gegliederte Menüs mit Untermenüs sind optimal.

Spielwelt Die Wertung beinhaltet Konzept, Hintergrundgeschichte und Charakterdesign. Latscht Ihr nur stur durch die Pampa oder seid Ihr Hauptakteure in einem mitreißenden Fantasy-Epos? Kleine Spielwelten reduzieren die Wertung, Mammut-Rollenspiele mit Langzeitmotivation haben gute Karten.

Sortiment Wie umfangreich sind Spruchbücher und Ausrüstungslisten? Viele Rollenspiele quälen Euch mit riesigem Angebot, obwohl die meisten Gegenstände identisch sind. Eine hohe Wertung verspricht Abwechslung und Komplexität.

Rollenspiel-Frühling 1996

	Japan	USA	PAL	in Deutsch
Super NES	Dragon Quest 6	7th Saga 2	Breath of Fire 2	Earthbound
	Mario RPG	Mario RPG		Mario RPG
	Sheiken Densetsu 3			
	Romancing Saga 3			
	Lenus 2			
	7th Saga 2			
	Ys 3			
	Tales of Phantasia			
Saturn	Dragonforce	Mystaria	Mystaria	
	Guardian Heroes	Shining Wisdom	Shining Wisdom	
	Dark Savior	Magic Knight...	Magic Knight...	
	Beyond Oasis	Beyond Oasis	Beyond Oasis	
	Albert Odyssee			
Playstation	Wizardry 7	Wizardry 7	Wizardry 7	
	Beyond the Beyond	Arc the Lad	Arc the Lad	

Zauberz





Squares hauseigene "Final Fantasy"-Konkurrenz: "Romancing Saga 3" besticht mit Zwischensequenzen und Junghelden-Romantik.



"Bahamut Lagoon": Zum 16-Bit-Endspurt reizt Square die betagte Hardware aus.



Klassisches Plattformrätsel: Zwei "Final Fantasy 3"-Helden koordinieren ihren Verlies-Ausflug.

Warum im Waffenmenü wühlen, wenn Action-Rollenspiele und 3D-Reisen in Echtzeit ein hautnahes Erlebnis vermitteln? Insbesondere europäische Videospieler wollen ihre Figuren selber kontrollieren und schwertfuchtelnd in den Kampf ziehen. Beschaulichere Menükloppe und Textflut lockt die Beat´em-Up-gestählten Spieler kaum. Doch erfahrene Nippon-Zocker und ruhige Gemüter wissen es besser: Zwar werden Action-Spiele und Jump'n 'Run-Abenteuer mit dem Medium CD immer umfangreicher, doch mit komplexen Fernost-Rollenspielen wie "Final Fantasy" oder "Dragon Quest" können die Action-Monster nicht konkurrieren. Anstatt Euch nur bis zum nächsten Obermotz durchzuballern und stur Extras aufzusammeln, genießt der Rollenspieler eine mitreißende Handlung: Euer Heldentrupp streunt durch Dörfer und Wälder, knackt Rätsel und schwatzt mit den Bewohnern der Spielwelt. Märchenreiche wie die "Final Fantasy"-Welt fesseln mit riesigem Spielareal, etliche Städte und bizarre Gegner beschäftigen selbst Haudegen für Wochen. Rollenspiel-Entwickler basteln jahrelang an ihrem Fantasy-Kosmos und entwerfen sympathische Kameraden für Euren Helden: Ihr sammelt die wackeren Mitstreiter in den abgelegensten Orten ein, oft verstrickt Euch der neue Kumpel in einen gefährlichen Auftrag oder startet eine Solo-Mission. Richtig lebendig wird Euer Fantasy-Ausflug, wenn Ihr eine Stadt besucht. Die Bewohner der mal verträumten, mal hektischen Siedlungen helfen Euch mit Hinweisen und Gerüchten, laden zum kostenfreien Nickerchen ein oder engagieren Euch für gefährliche Aufträge. Die gesprächigen Gesellen hauchen dem Rollenspiel-Kosmos Leben ein und erklären Wissenswertes über Land und Regeln. In eine Rollenspiel-Ortschaft gehören Kneipe, Waffenschmied und Kräuterladen. Hier frischt Ihr Eure Vorräte auf, rüstet Euren Krieger zur Blechdose auf und findet geistigen Beistand: Ein frommer Mann bringt Eure lädierten Knochen wieder auf Vordermann und notiert sich Euren Spielstand. Ambitionierte Rollenspieler haben das Herumstöbern in Nippon-Dörfern zur Wissenschaft kultiviert: Ihr forscht hinter



Rollenspielführer

Kein Rollenspiel ohne Handbuch: Je komplexer die Oberfläche und die Spielwelt, desto fetter die Regelschwarte. Die Entwickler erläutern die Menüsteuerung, schlüsseln die Spieldaten auf, erzählen stimmungsvoll die Hintergrundgeschichte und stellen Euren Heldentrupp vor. RPG-Fans begeistern sich für ausführliche Regeln mit schicken Illustrationen. Besonders Nippon-Rollenspieler freuen sich über Handbücher mit versteckten Tips und Farbdrucken: Japanische Original-Regeln (und oft auch die US-Übersetzung) präsentieren die Informationsfülle liebevoll, in der deutschen Version bleibt vom Hochglanz-Heft meist nur ein farbloser Beileger übrig. Bietet das Heftchen nicht genug Tips, greift der verzweifelte Spieler zum Hintbook: Die oft mehrere hundert Seiten starken Lösungsbücher (die es in Japan zu absolut jedem Rollenspiel gibt) helfen Euch mit Karten und strategischen Tips auf die Sprünge. Deutsche Lösungsbücher haben wir bislang noch nicht gesichtet, US-Importe wie das "Chrono Trigger"-Hintbook bezieht Ihr bei Dynatex in Dortmund (040/556140).



Filmreif: Das Mammut-RPG "Tales of Phantasia" frißt 48 MBit, eine US-Umsetzung ist Namco zu teuer.



Pastellfarben und Kinderbuchgrafik in "Lenus 2": Enix brachte den Vorgänger als "Paladin's Quest" in die USA.

...eit

jedem Regal nach einem Geheimgang und sprecht das Mädchen am Brunnen lieber gleich viermal an. Sogar vor Friedhöfen macht der mutige Abenteurer nicht halt: Verdächtige Grabsteine werden im Dutzend umgeschmissen, vielleicht verbirgt sich ja eine reiche Gruft unterm Blumenbeet. Vor dem Einkaufsbummel werden Preislisten und Angebot der Siedlungen miteinander verglichen, denn schließlich will man seine sauer verdienten Goldmünzen nicht umsonst ´rausschmeißen. Sparsame Rollenspieler übernachten lieber im Gelände als im lauschigen Gasthof und prügeln jedem Monster die Taschen leer.

Kein anderes Genre bietet Euch Spaziergänge durch eine komplette Spielwelt: Statt immer nur in die selbe Richtung zu latschen, schlendert der Rollenspieler gemächlich durch Wald und Flur, schaut mal im Königsschloß vorbei und genießt uneingeschränkte Bewegungsfreiheit. Während ältere Rollenspiele an Mageroptik und Klimpersound krankten, legen sich die Entwickler seit "Final Fantasy 3" technisch ins Zeug: In Fernost-Hits wie Squares "Chrono Trigger" turnen statt Mini-Sprites filigran animierte Figuren über das Schlachtfeld, traumhafte Szenerien und orchestrale Musikstücke schlagen den Fantasy-Fan in ihren Bann. Trotz hochkarätigen CD-Produkten kommen die meisten Hits noch immer auf Modul, den Rekord im Speicherumfang hält mit 48MBit Namcos "Tales of Phantasia". *rb*

Im Detail: Magic Knight Rayearth



Was zieht den Rollenspieler in seinen Bann? Zu unseren "Zauberzeit"-Argumenten fiel den Leuten vom Augsburger Highscore das traumhafte Adventure "Magic Knight Ray Earth" ein: Drei fesche Kulleraugen-Mädels werden in eine Paralleldimension gesaugt und pfuschen einem Großmagier ins Handwerk. Alle Feinde werden mit dem Joypad verprügelt, in Städten und Verliesen findet Eure Gruppe Zaubersprüche: Entgegen den rollenspielgerechten "Secret of Mana"-Zaubern könnt Ihr Feuerbällen und Blitzen ausweichen, flotte Steuerung und saubere Kontrollen erlauben schnelle Reaktion. Entgegen Climax' gerendertem "Shining Wisdom" hat Clamp eindrucksvolle Anime-Szenarien gewählt. Eure Figuren picken auf der Landkarte einen Zielort heraus, anschließend tippelt Ihr durch malerische Wälder, bewundert verträumte Dörfer oder absolviert in transparenten Wasserfällen einen Schwimmkurs. Anstatt Euch mit flacher Spielwelt zu langweilen, fasziniert "Magic Knight" mit bizarren Gebäuden und verwinkelten Verlies-Konstrukten: Ihr marschiert über Brücken und verbergt Eure Figuren hinter Felsvorsprüngen. Ihr bewundert Details wie schillernde Bergseen oder Insekten, im Wald weht Euch eine Brise Rosenblüten um die Ohren. In den Verliesen ist Köpfchen gefragt: Ihr verschiebt Steinblöcke, löst Hebel-Kombinationen und tüftelt Obermotz-Taktiken aus. Werden Euch die gerenderten Endgegner zu dreist, spannt Ihr zwei Kumpels zur Multiplayer-Schlacht ein. Im Alleingang sinkt die Truppenmoral: Eure Freundinnen dotzen gegen die nächste Mauer oder bleiben hinter einer Säule hängen. Dabei fällt die Neuorientierung leichter als in "Secret of Mana": Läuft die Anführerin ungeniert weiter, schließt die Nachzüglerin im nächsten Bildschirm wieder auf. Saturn-Abenteurer merken sich für Juli die US-Version vor, eine PAL-Umsetzung ist noch im Gespräch. *rb*



Hups! Euer Auftraggeber hat sich verzaubert und beschwört einen gerenderten Spinnen-Dämon.



Großes Finale: Besonders dicke Endgegner sind bildschirmgroß und 3D-gerendert.



Monsterhatz im Geisterforst: Ihr kontrolliert die Anführerin, der Saturn steuert die Begleiterinnen.





Schwindelerregend: Ihr kraxelt einen Berg herunter.







Häuser und Geschäfte verblüffen mit etlichen Details: Gespräche werden samt animierten Portraits über Dialogfenster und glasklare Sprachausgabe geführt.

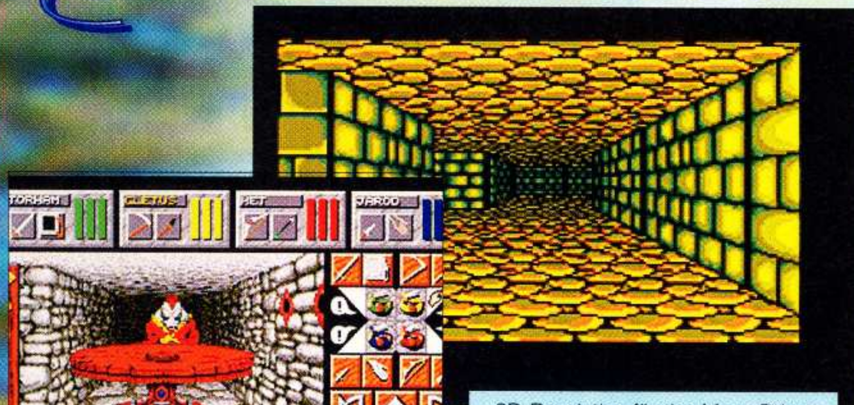
Profil: System: Saturn | MBit: CD | Entwickler: Clamp | Testmuster: japanisch | erscheint in: USA, evtl. BRD

Fazit: Präsentation: ★★★★★ | Menüsteuerung: ★★★ | Kampfsystem: ★★★★ | Spielwelt: ★★★★ | Sortiment: ★★★★



Vögel zwitschern, Bienen summen, und die Mädchen werfen Euch schmachtende Blicke entgegen.

Fluchtpunkt Abenteuer

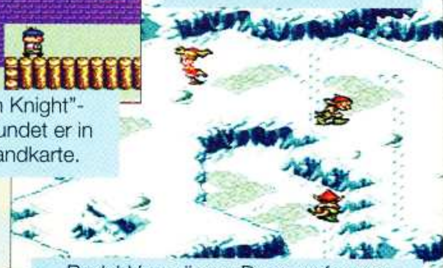

3D-Revolution für das Mega Drive: Climax' "Shining in the Darkness" verblüffte mit sauberem Schritt-Scrolling.


"Skullkeep": Die Fortsetzung zum 3D-Pionier "Dungeon Master" erschien für Mega CD, PC-Engine und PC.


"Sword of Vermillion": Verliese und Oberwelt in 3D, die Action-Kämpfe werden von der Seite gezeigt.


Wenn der nackte "Dragon Knight"-Held Klamotten findet, erkundet er in kleinerem Maßstab die Landkarte.


Siedlungen erlebt der "Vermillion"-Prinz aus der Vogelperspektive.


Rodel-Vergnügen: Der zugefrorene See lädt Eure "Romancing Saga"-Helden zum Schlittschuh-Lauf ein.

Über die geeignete Rollenspiel-Perspektive streiten sich Fans auf der ganzen Welt: Die meisten PC-Spieler wollen das Abenteuer aus dem Blickwinkel ihres Helden erleben und gehen auf 3D-Reise. Japanische Entwickler bevorzugen die klassische "Ultima"-Ansicht und zeigen die Helden von oben oder experimentieren mit exotischen Polygoncharakteren und isometrischer Draufsicht. Die nebenstehenden Kästen beschreiben die geläufigsten Blickwinkel für Streifzüge durch Rollenspielwelten und zeigen Euch geläufige Kampfbildschirme. *rb*

Wegen der verwirrenden Steuerung machen sich isometrische Abenteuer rar: Neben den unten aufgeführten Titeln ist auch Sonys Action-Adventure "Equinox" (nur fürs Super Nintendo) empfehlenswert.

3D-Streifzug

Während Pioniere wie die "Bards Tale"-Serie echte 3D-Optik mit Standbildwechsel ersetzten, berechnen hochgezüchtete PC-Rollenspiele die Umgebung in Echtzeit. Der Held flitzt durch flüssig scrollende Riesen-Labyrinthe. Computer-Rollenspiele im "Ultima"-Stil kombinierten klassische Oberweltdraufsicht mit gruftigen 3D-Verliesen: Die Oberwelt wurde in 2D erkundet, die Unterwelt aus der Ego-Perspektive erlebt.

Pro: Hinter jeder Ecke kann ein Monster lauern, gruselige Effekte schocken selbst hartgesottene Zocker: Auf leistungsstarker Hardware garantiert ein 3D-Szenario schummrigen Fantasy-Realismus. Früher wurden zum Kampf simple Standbilder eingeblendet, heutzutage huschen 3D-Bewohner durch die Korridore.

Contra: Insbesondere 3D-Rollenspiele aus der klassischen "Wizardry"-Küche arten in Metzelorgien aus: Die Charaktere werden zu Datensammlungen degradiert, Story und Spielwelt sind nebensächlich. Im Vordergrund steht ein oft verwirrendes Echtzeit-Geprügle.

Ultima und die Folgen

PC-Spieler verehren Origins "Ultima"-Serie als Begründer der 2D-Rollenspiele. Seit dem ersten Kontakt mit dieser US-Reihe setzen die meisten Nippon-Designer auf zweidimensionale Rollenspielwelten: Die Draufsicht beglückt japanische Spieler mit niedlichen Anime-Sprites und läßt sich technisch auf jeder Hardware realisieren. Trotz zunehmender 3D-Entwicklung und Renderwahn sitzen japanische Designer meist hinterm Zeichenbrett.

Pro: Wer die konfusen Verlies-Konstrukte von 3D-Rollenspielen kennt, weiß übersichtliche 2D-Länder zu schätzen. Entwickler wie Square-Soft bevölkern ihre Spielwelten mit liebevoll gezeichneten Charakteren, Dialoge zwischen den Spielfiguren bringen Euch die Charaktere näher: Anstatt nur Monster zu metzeln, erlebt Ihr ein mitreißendes Heldenepos. Detaillierte Figuren wie die "Chrono Trigger"-Helden reagieren wie Schauspieler: Eure Figuren lachen und scherzen, rudern aufgeregt mit den Armen oder tauschen bestürzte Blicke aus.

Contra: Technisch sind die 2D-Exkurse nicht mehr zeitgerecht. Weder gezeichnete noch gerenderte Sprites können die prickelnde Atmosphäre von 3D-Titeln einfangen. Statt das Abenteuer hautnah mitzuerleben, betrachtet Ihr Eure Helden auf Distanz.

Isometrische Abenteuer

Mittlerweile sind Heldensprites zu kleinen Persönlichkeiten herangewachsen, der Blickwinkel hat sich von der Wuschelfrisur zur Seite geneigt: Entwickler wie Climax oder Treasure zeigen ihre Helden von schräg oben. Trotz erfolgreichen Titeln wie "Landstalker" haben sich isometrische Abenteuer nicht durchgesetzt. Für den Saturn soll "Dark Saviour" im Frühling die "Landstalker"-Nachfolge antreten.

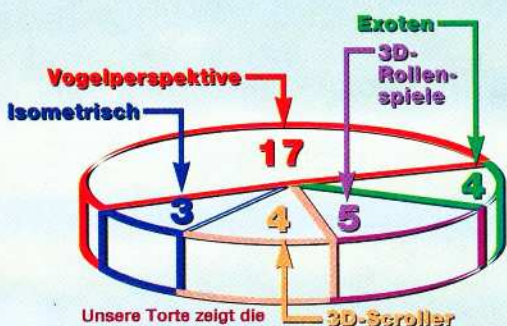
Pro: Heldensprite und Hintergrundoptik sind detaillierter als bei der 2D-Konkurrenz: Verliese wie die "Light Crusader"-Dungeons begeistern mit aufwendigen Hintergründen, das Mauerwerk wird von Pflanzen überwuchert



Isometrische Dungeons in Treasure's Adventure-Debüt "Light Crusader".


"Landstalker" setzte Spielwelt-grafische Maßstäbe: Der Nachfolger "Dark Savior" erscheint für den Saturn.


Isometrische Science-fiction für das Super-NES: Der Konzernboss in "Shadowrun" entpuppt sich als Drache.



Unsere Torte zeigt die Perspektiven-Verbreitung im Vergleich: Berücksichtigt haben wir alle Rollenspiele und Action-Adventures, über die MAN!AC seit 11/93 berichtet hat, Importe inklusive.

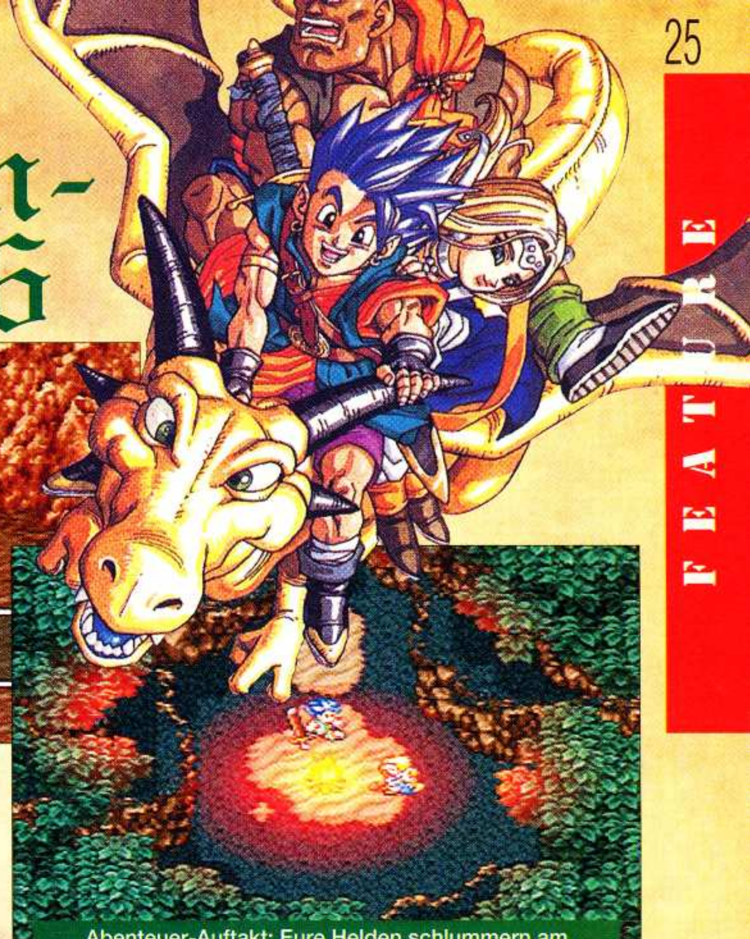
und mit Ornamenten verziert. Als dritte Dimension erlaubt die Höhe komplexe Interaktion mit Gegenständen und vereint die Vorzüge von Seiten- und Vogelperspektive.

Geschicklichkeit statt Grübeln bei oft zweideutiger Marsch- und Sprungrichtung: Schwebt die Zielplattform über oder hinter der Säule? Richtig gemein wird´s, wenn die Entwickler Gegenstände oder Personen hinter einem Pfeiler verstecken: 2D-Spieler umrunden das HIndernis einfach.

Im Detail: Dragonquest 6



Die animierten Kuschelmonster werden aus der Ego-Ansicht eingeblendet.



Abenteuer-Auftakt: Eure Helden schlummern am Lagerfeuer, vor dem Abflug löscht Ihr die Flammen.

Als direkte Konkurrenz-Serie zu "Final Fantasy" nutzt "Dragonquest" die spielerischen Vorzüge der Vogelperspektive: Anstatt die MBit in Grafikdaten und Digi-Sounds zu investieren, konzentrierte man sich auf eine komplexe Geschichte und interessante Helden, technisch hinkt man der Square-Konkurrenz hinterher. Das Kampfsystem ist trotz drolliger Monster-Animation veraltet, die Oberfläche unübersichtlich: Ihr müßt für jede Handlung in ein Untermenü wechseln, im Geschäft könnt Ihr weder die Quantität der Ware bestimmen noch die Funktion inspizieren. Wer den Überblick behalten will, muß Ausrüstungstabellen wälzen. Trotzdem verbreiten die niedlichen Wuschelköpfe unvergleichlichen Charme, gegenüber den schwermütigen "Final Fantasy"-Akteuren fesseln die Helden auch jüngere Spieler. Für das Charakterdesign ist "Dragon Ball Z"-Zeichner Akira Toriyama verantwortlich. In Japan genießt die Serie bereits seit NES-Zeiten Bestseller- und Kultstatus in einem: Monster wie die possierlichen Schleimpfropfen feiern in jeder Fortsetzung ihr Comeback und sind international beliebt, die "Dragon Quest"-Themen hören auch Nicht-Rollenspieler. Merchandising-Läden verschachern Monsterradiergummis und Toilettenpapier, für den Jüngsten gibts Plüschtiere. Leider bleibt auch der neue "Dragon Quest"-Teil in Japan, im Westen läßt man mit dürftigen Titeln wie "King Arthur" Square Soft höflich den Vortritt. Für Liebhaber ist der Nippon-Import also eine lohnende Investition – zu beziehen bei Line Edition (Tel.: 07033/80237). *rb/na*





Furiose Lichteffekte entschädigen für die Miniatur-Sprites: Schatten und Lichtreflexe wirken realistisch, die Flammen sind transparent.

Profil: System: Super Nintendo | MBit: 32 | Entwickler: Enix | Testmuster: japanisch | erscheint in: –

Fazit: Präsentation: ★★★ | Menüsteuerung: ★★★ | Kampfsystem: ★★★ | Spielwelt: ★★★★ | Sortiment: ★★★★

Vorfahren: "Dragonquest 1-4" für das NES, "Dragonquest 5" für Super Nintendo

Bombastische Musik und Donnerkrachen jagt Euch angenehme Schauer über den Rücken.

Hitpoint-Duelle



"Bahamut Lagoon" schaltet von taktischer Karte auf 2D-Scharmützel um.

"Final Fantasy"-Helden braten den Monstern aus der traditionellen Jump'n'Run-Ansicht eins über, "Breath of Fire"-Spieler metzeln vor isometrischer Kulisse. Action-Adventure-Helden fällt die Wahl nicht schwer: Die Standard-Ansicht für japanophiles Echtzeit-Gekloppe ist die Vogelperspektive, wenige Ausnahmen wie "Popful Mail" werden von der Seite gezeigt. Dreidimensionale US-Produkte zwängen sich zwischen die Fronten: Auch hier wird meistens in Action-Manier massakriert, trotzdem hat die altbackene Dungeon-Hatz mit den japanischen Action-Adventures nur wenig gemein. Die "Chrono Trigger"-Monster tollen in Echtzeit über den Bildschirm, im Kampf wird ein Menü eingeblendet und auf taktische Zeit umgeschaltet. Die meisten Rollenspiel-Designer verlassen sich auf die klassischen "Bard's Tale"-Gefechte: Der Monstertrupp kreuzt zufällig Euren Weg, anschließend werden frontale Standbilder eingeblendet. *rb*



"Romancing Saga 3" pflegt den klassischen "Final Fantasy"-Kampfstil: Nur die Helden sind animiert.



Auch im neuen "Tales of Phantasia" wird seitlich gemetzelt. Dazu genießt Ihr Magie-Feuerwerk und Sprachausgabe.



Im zotigen PC-Engine-Rollenspiel "Dragon Knight" vertrimmt Ihr Anime-Mädels im Monsterkostüm.

Kampf mit Kö





In "Front Mission" kämpft Ihr über Menüs, das Sequel "Gun Hazard" überrascht mit "Cybernator"-Action-Einlagen.



Die Menü-Kämpfe mußten Action-Duellen weichen, die strategische Angriffsplanung blieb: Ihr zieht Eure Mechs rundenweise über isometrische Karten.

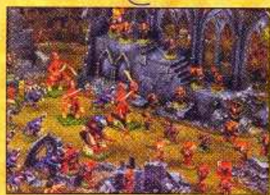
Wie der "Front Mission"-Kollege investiert der "Gun Hazard"-Spieler viel Zeit ins Mech-Tuning.

Entgegen den meisten fernöstlichen Strategie/Rollenspielen ist "Front Mission" auch ohne Japanisch-Kenntnisse spielbar: Sämtliche Menüs sind in Englisch, die Benutzerführung einfach und übersichtlich. Leider wird auch der zweite Teil nicht übersetzt.

Das Standardrollenspiel zeigt im Kampfbildschirm statische Monster-Portraits und offeriert Menüpunkte: Ihr wählt Zaubersprüche, kramt einen Heiltrank aus dem Rucksack und entscheidet Euch zwischen offensiver und defensiver Kampfstrategie. Auf taktische Feinheiten wie Blickrichtung und Bodenraster müßt Ihr in den meisten RPGs verzichten. Statt dessen stürmen die Charaktere selbständig auf die Gegner zu und führen Befehle aus. Strategen bevorzugen komplexere Systeme: Strategie/Rollenspielhybriden wie die "Shining Force"-Serie oder die Spiele von Quest (siehe "Im Detail: Tactic's Ogre") bieten mehr Taktik. Statt dem konventionellen Kampfbildschirm wird ein Schlachtfeld eingeblendet: Das Areal erstreckt sich über mehrere Bildschirme, der Bewegungsradius Eurer Figuren und die Reichweite Eurer Zaubersprüche wird mit hellen Bodenfliesen markiert. Bevor Eure Charaktere den Fieslingen die Matschbirne einschlagen, zieht Ihr Eure Figuren: Euer Held stürmt auf seine Position und wartet neue Befehle ab. Ist kein Monster in der Nähe, sichert Euer Held das Terrain oder flickt mit Zaubersprüchen und Tinkturen lädierte Kumpane zusammen. Kommen die bösen Buben in Griffweite, lassen die Sprites ihre Muskeln spielen: Während Eure fesche Magierin aufdringliche Feinde mit einem Feuerball verbrutzelt, stürzen sich die Kämpfer mitten ins Getümmel und lichten die feindlichen Reihen mit Axt und Morgenstern. Entgegen den kraftstrotzenden Kämpen geben Eure Priester schon nach wenigen Treffern ihren Geist auf: Statt sinnlos ihr Leben zu riskieren, verkrümeln sich die frommen Heiler in der letzten Reihe und bringen Eure Gefallenen wieder auf Vordermann. Hinter dem gegnerischen Haufen lauern die Chaospriester: Kaum habt Ihr den Drachen in handliche Würfel zerschnippelt, flicken ihn die miesen Gesellen wieder zusammen. Während sich eure pazifistischen Heiler ganz ihrer Öko-Berufung widmen, schmeißen die feindlichen Priester auch mit Angriffssprüchen um sich. Die Nekromanten saugen Euren Helden die Lebenspunkte aus, malträtieren Euch mit negativen Energieausbrüchen und manövrieren Untote übers Schlachtfeld: Kaum bricht ein Kämpfer zusammen, stolpert der arme Kerl auch schon als Zombie durchs Gelände.

Ein kluger Feldherr berücksichtigt Stärken und Schwächen seiner Leute. Wer seine Charaktere nicht mit Köpfchen dirigiert, hat bald keinen Streiter mehr: Zaubersprüche und Angriffe wirken über unterschiedliche Reichweiten, träge Charaktere hinken den schnellen Figuren hinterher und können Euren sorgfältig geplanten Angriff über den Haufen werfen. Wer die Geschwindigkeit seiner Einheiten ko-

Modell-Helden



Urvater der Computer-Schlachten sind die Tabletop-Spiele: Verlage wie der englische Games Workshop ("Talisman", "Warhammer") produzieren Regelschwarten und Zinnfiguren für Modellschlachten. Zwei oder mehr Spieler basteln ein Modellszenario und bepinseln ihre Einheiten. Auf dem Schlachtfeld werden die Abstände mit Hexagonal-Rastern oder Maßbändern festgestellt, Spielablauf und Optionen erinnern an taktische Videospiele. Mit zahllosen Ergänzungsbänden umfassen die Systeme oft mehrere tausend Seiten, solide Regelkenntnisse sind Voraussetzung für die Miniatur-Schlacht. Wer in das Hobby einsteigen möchte, läßt sich von den Tabletop-Spezialisten im Augsburger "Comic-Time" (0821/513001) beraten.



Nachschub für Nippon-Fans mit Taktik-Tick: Squares "Bahamut Lagoon" erscheint im März für Super NES.



Strategie auf dem Mega Drive: Climax' "Shining Force"-Reihe setzte mit animierter Kampfsequenz Maßstäbe.

...utschen

ordiniert, muß Hindernisse und Terrain miteinberechnen: Wer gerade noch sorglos durch die Steppe heizt, kann wenige Minuten später im Morast versumpfen und seinen Vorsprung einbüßen. Detaillierte Schlachtfelder behindern Eure Figuren mit Geländeformationen und Hindernissen: Felsbrocken und Mauern müßt Ihr umrunden, beim Marsch durch Wälder oder Engpässe fällt Eure Bewegungsweite in den Keller. Bis vor wenigen Jahren wurden Berge, Wälder und Geröllhalden nur symbolisch dargestellt, aktuelle Titel zeigen das Terrain im Detail. Wer Felsformationen und Bäume als Verzierungen unterschätzt, wird schnell eines Besseren belehrt. Wenn Ihr von Nahkämpfern umrundet werdet, manövriert Ihr das bedrängte Sprite auf eine höhere Position: Hier können die Krieger Euren Mann schlechter erreichen, für Bogenschützen und Magier steht er allerdings auf dem Präsentierteller. Grundsätzlich gilt: Sobald Eure Figuren den Feind ausmachen können, seid Ihr auch sichtbar.

Für Computer-Zocker sind taktische Rollenspiele schon lange Standard: Bereits Klassiker wie "Wizards' Crown" von SSI und die frühen "Ultima"-Spiele glänzten mit strategischer Benutzerführung, das deutsche Edel-RPG "Albion" für den PC portiert das traditionelle Taktik-Gefecht in die nächste PC-Generation. Entwickler von Konsolenrollenspielen greifen mangels Speicherplatz immer auf vereinfachte Menü-Systeme zurück, strategische Rollenspiele büßten wegen aufwendiger Technik an Komplexität ein: Die Spieltwelt schrumpft, die Handlung ist geradliniger als bei der Konkurrenz. Trotz speichergewaltigem CD-Medium hat sich bislang kein Next-Generation-Entwickler zu einem Mammut-RPG mit taktischen Scharmützeln durchgerungen, noch immer orientiert man sich an 16-Bit-Richtlinien: "Mystaria" für den Saturn tritt die "Shining Force"-Nachfolge an und konzentriert sich mehr auf Strategie- als auf Rollenspielelemente.

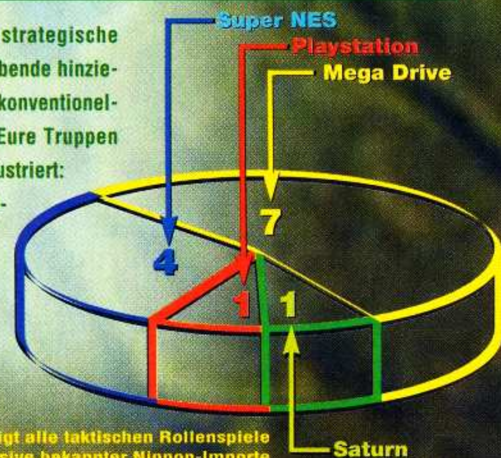
Das Playstation-Scharmützel "Arc the Lad" erinnert optisch an die Square-Produkte, unterfordert Rollenspiel-Veteranen aber mit geradliniger Simpel-Story und Winz-Welt.

Taktik-Novizen studieren unsere Pro- und Contra-Argumente. Das Kuchendiagramm verrät, wieviele Titel Ihr für die jeweiligen Systeme bekommt. *rb*

Pro: Wer bei der üblichen Rollenspielkost mangelnde Kontrolle beklagt, ist hier an der richtigen Adresse: Ihr entscheidet über jede Handlung Eurer Figur, übermächtige Gegner besiegt Ihr mit pfiffiger Taktik. Die filigranen Strategie-Szenarien sind stark suchtverdächtig.



Contra: Da sich strategische Gefechte oft über Abende hinziehen, halten sich Eilige an konventionelle Rollenspiele. Werden Eure Truppen besiegt, seid Ihr schnell frustriert: Ihr müßt die zeitaufwendige Schlacht wiederholen. Anfänger sind überfordert: Wer taktische Kniffe und Optionen nicht versteht, hat keine Chance.



Unser Kuchendiagramm zeigt alle taktischen Rollenspiele im Systemvergleich, inklusive bekannter Nippon-Importe wie "Front Mission" oder "Lungrisser".

Im Detail: Tactic's Ogre



Fantasy-Märchen aus einem Guß: Auch Intro und Zwischensequenzen sind isometrisch dargestellt.

Als "Ogre Battle" vor drei Jahren in Japan erschien war der Strategietitel nicht nur "anders" (Spielkarten-Magie, gewöhnungsbedürftiges Kampfsystem), sondern auch schöner: Die isometrisch dargestellten Sprites und die filigranen Tarot-Porträts erweckten den Anschein als saßen die Japano-Künstler ihr halbes Leben hinter altdeutschen Märchenschwarten. Zum Luxus-Strategiespiel erschien vergangenem Oktober die Fortsetzung. Das kleine Software-Haus Quest hat die letzten Jahre ausschließlich an diesem Projekt (Untertitel: "Let us cling together!") getüftelt und sich einen Haufen Neuerungen und Verschönerungen einfallen lassen.



Das 3D-Terrain erfordert taktische Überlegung. Nur fliegende und teleportierte Helden kommen ans Ziel.

"Ogre Tactics" ist ein reinrassiges Taktik-Modul, dessen dünne Handlung nur als notdürftiger Faden zwischen den Truppenzusammenstößen dient. Atmosphäre kommt erst auf dem Schlachtfeld auf: Hier verschiebt Ihr Zug für Zug Eure maximal zehn Helden, die Ihr vor Kampfbeginn aus der Mannschaft rekrutiert. Je weiter Ihr auf der Pergament-Oberwelt vordringt, desto bunter wird der Haufen: Vermummte Hexer stoßen zu Euch, Drachenfürsten bitten um Waffenbrüderschaft. In der Schlacht nutzt Ihr die unterschiedlichen Talente, laßt Feen schweben und menschliche Ordensritter die Flanken bewachen. Ihr taktiert in rauem Gelände, aber auch in Höhlen und Festungen. Tarot-Karten spielen eine untergeordnete Rolle als erfrischende Extras. Die Charakter-Entwicklung pflegt Ihr zwischen den Kämpfen. *wi*





Die grafische Benutzerführung ist vorbildlich und mit zahlreichen Design-Feinheiten verschönert. Leider sind alle Dialoge und Menüs in Kana & Kanji verfaßt.

Profil: System: Super Nintendo | MBit: 24 | Entwickler: Quest | Testmuster: japanisch | erscheint in: evtl. US

Fazit: Präsentation: ★★★★★ | Menüsteuerung: ★★★ | Kampfsystem: ★★★★ | Spielwelt: ★★ | Sortiment: ★★★★

Vorfahren: Die US-Version von "Ogre Battle" für das Super Nintendo wurde in MAN!AC 7/95 mit 73 Prozent Spielspaß getestet.



Der Grafik und dem Sound ließen die Designer besondere Sorgfalt zukommen, taktisch ist "Tactics Ogre" jedoch schwächer als "Fire Emblem" und Lungrisser".

Heldengal



Seit FF3 Standard: In Square-RPGs könnt Ihr die Status-Unterlegung selber einstellen.

1994 noch revolutionär: "Secret of Mana"-Heldenstatus mit einem scrollenden Wald als Unterlegung.

Für japanische Rollenspieler sind ausgefallene Figuren ein Kaufargument: In vogelperspektivischen Nippon-Abenteuern fesseln Euch die Helden mit witzigen Dialogen und interessantem Outfit. Persönlichkeit und Hintergrund sind oft Anlaß zu ausschweifenden Abenteuern: Ihr fiebert der Auflösung von Liebestragödien und dunklen Mysterien entgegen. Gelegentlich schließt sich ein Obermotz nach seiner Niederlage Eurer Truppe an, oft entpuppen sich die vermeintlichen Fieslinge als wertvoller Neuzugang mit sanftem Gemüt. Entscheidungsschlachten und soziale Verstrickungen fordern Opfer: Euer Lieblingsheld wird tödlich getroffen und verabschiedet sich mit tragischen letzten Worten, Ihr werdet aus Euer Heimatstadt verbannt und zieht niedergeschlagen auf Abenteuersuche aus. Die Promo-Videos von aktuellen Nippon-Produktionen protzen mit exzessiver Charakter-Präsentation, die Technik ist Mittel zum Zweck. Die Charaktere werden mit aufwendiger Animation und stimmungsvollem Soundtrack in Szene gesetzt. Das fertige Kunstwerk soll den Betrachter genauso fesseln wie ein Kinostreifen. Aufmerksame Spieler kennen die Stärken Ihrer Helden und koordinieren die Truppe nach Talenten: Viele Spiele bieten Euch mehr als eine Gruppe, in Titeln wie "Final Fantasy 3" oder "Breath of Fire" stellt Ihr aus zehn oder mehr Akteuren Eure Wunsch-Party zusammen. *rb*

Heroinen



Kein japanisches Rollenspiel ohne knackige Manga-Mädchen: Früher oder später bekommt jede Truppe weiblichen Neuzugang, die Zielgruppe ist mit imposanter Oberweite und schmachtendem Kulleraugen-Blick eindeutig. Hübsche Mädchen gehören in jede RPG-Welt: Im Wirtshaus himmelt Euch die niedliche Bedienung an, weibliche Obermotze sind noch attraktiver als Eure Truppen-Schönheiten. Unten lest Ihr unsere Wahl zur Miss-RPG. Die Jury hat knallhart entschieden: Ein Preis wurde nur vergeben, wenn Olli und Robert ohnmächtig wurden.

Final Fantasy 3 Celes

1. Platz: **Den ersten Platz hat sich mit schwermütiger Mimik und tiefsinnigen Kommentaren "Final Fantasy"-Amazone Celes gesichert. Nach dem Ausbruch des Krieges hat Celes kurzerhand ihren Posten als Heerführer geschmissen. Ob Gruppendieb Locke ihre zärtliche Liebe erwidert, bleibt auch im Abspann unklar.**



Unglückliche Liebe und düsteres Geheimnis: Celes aus "Final Fantasy 3" gewinnt den ersten Preis.

Die MAN!AC-Story

Nach exzessivem Rollenspielen hat MAN!AC Dauerschäden davongetragen: Wer mit Fragen zu indizierten Digi-Prüglern streßte, wurde in die Meringer Unterwelt gesperrt, alle Redakteure sind zu Nippon-Sprites mutiert. King Gaksch jagt den widerspenstigen Sir Bob mit tödlichen "Zelda"-Techniken durchs Cybermedia-Castle, Count Knauf schockiert uns mit scharfen Eckzähnen. Die Cybermedia-Tragödie und wie es dazu kam.



Count Knauf

Der Hofstaat verfolgt mit Grauen, wie die weibliche Bevölkerung im Meringer Königreich schrumpft. Ob Andreas' aschfahles Gesicht etwas damit zu tun hat? Die Auflösung seiner berüchtigten Videospiel-Sammlung hat den MAN!AC-Produzenten mitgenommen: Der verarmte Count ließ sich dazu herab, zwei Turbo-Duo-CDs an Sir Bob zu verschachern. Seit jenem denkwürdigen Tag beklagt der Count den Verlust seiner Hawaii-Pigmentierung. Wenn sich der Mantel der Nacht über Mering legt, stimmen die Katzen einen unheimlichen Gesang an, aus dem Turm derer von Knauf schallen unmenschliche Schreie durch den Ort.

King Gaksch

Organisatorische Pleiten mit Sir Bobs Rollenspielfiebel haben das wahre Naturell des Chefredakteurs gezeigt: Nach dem Studium verbotener Abenteuer-Lektüre verwandelte sich der verzweifelte Monarch in einen stummelbeinigen Zwerg mit Wuschelfrisur, die Tendenz zur klassischen "Link"-Statur ist offensichtlich. Die Vergrößerung des MAN!AC-Imperiums muß warten: Mit seinen Getreuen Sir Bob und der lieblichen Wintraude will König Gaksch das verdorbene Wesen im knaufschen Tower vernichten, die Eroberungszüge wurden vorerst abgesagt.





Lady Wintraude

Andreas saugt nachts junge Videospieler aus, King Gaksch schickt seine Horden in den Kampf. Um der Schande auf dem Schlachtfeld zu entgehen, zog Ritter Forster als kampfunerprobter Vasall eine Geschlechtsumwandlung vor. Mit seinen magischen Kräften verwandelte Sir Bob den Knaben in eine wunderschöne junge Frau (bis auf die berüchtigten Bartstoppeln), leider unterlief dem Meister ein tragischer Fehler: Lady Wintraude fühlt sich auf wunderliche Weise zu König Gaksch hingezogen, seit der Verwandlung folgt die Schöne ihrem Monarchen auf Schritt und Tritt. Mit solch herziger Begleitung an der Seite trotzt König Gaksch jedem Unbill, derweil forscht Sir Bob fieberhaft nach dem Gegenmittel.



Im Detail: Super Mario rpg



Animalisch schön und temperamentvoll: Tigermädel Katt aus "Breath of Fire 2" als hübscheste RPG-Heldin.

Breath of Fire 2 Katt

2. Platz: Der Preis für das attraktivste RPG-mädel geht an die Raubkatze aus "Breath of Fire". Mit nacktem Katzenpo ist das Tier-Mädel gnadenlos sexy. Lüsterne Opas und aufdringliche Kollegen werden mit dem Stock vertrimmt.

Chrono Trigger Marle

3. Platz: Chronos Freundin Marle gewinnt die Auszeichnung für die goldigste Heroine. Die rebellische Prinzessin ist aus dem heimischen Palast ausgebüchst und rennt Chrono beinahe über den Haufen. Unvergeßlich sind ihre Tanzeinlagen und kindlichen Freudenausbrüche.



Menügesteuerte Rollenspieloptionen statt wildem Rumgehüpfe: Mario zeigt seine taktische Seite.



Zuckersüß und lebensfroh: Cronos Freundin Marle aus "Chrono Trigger" als niedlichste RPG-Heldin.





Effektgespickt bis zum letzten Bit: Rechts donnert eine Flutwelle durch den Stollen.



Auch die Ortschaften werden von schräg oben gezeigt, freundliche Pummel-Monster helfen weiter.



Mario-Kenner treffen alte Bekannte: Dino Yoshi schleppt auch den erwachsenen Mario mit sich herum.

Die RPG-Gemeinde ist skeptisch: Die Abenteurer kennen Nintendos Hosenmatz nur als kindgerechten Hüpf-Helden, die Zielgruppe für die Nintendo/Square-Coproduktion erscheint unklar. Pünktlich zur Rollenspielfibel haben wir den Genre-Neuling in Aktion gesehen: Die ersten Gerüchte über einen Rollenspielfehltritt sind schnell vergessen, technische Präsentation und faszinierende Charaktere sind über jeden Zweifel erhaben. Spielwelt und Landkarte wurden isometrisch angelegt, sämtliche Kulissen und Figuren auf der Workstation vorberechnet: Auf der Suche nach seiner Prinzessin hoppelt Render-Mario durch trügerische Dschungel und düstere Kavernen, in seiner Heimatstadt legt sich der Klempner aufs Ohr oder stopft die Latzhose mit Leckerlis voll. Realistische Lichteffekte und phänomenaler Soundtrack machen selbst den Weinkeller von nebenan zum bedrückenden Dungeon-Erlebnis. Mario hüpft von Blatt zu Blatt, schwatzt mit anderen Charakteren und weicht Hindernissen aus: Kanonenkugeln und Monster fordern schnelle Reaktion, heikle Action-Einlagen sollen auch den Mario-treuen Jump'n'Run-Spieler begeistern. Für Kämpfe haben die Square-Designer rollenspielgerechte Menükloppe gewählt: Nach der Begegnung wird auf ein isometrisches Schlachtfeld umgeschaltet, schräge, teils Jump'n'Run-geprüfte Monster wie Waldgeister, Drachen oder Schildkröten werden in traditionellem "Mario"-Stil gezeigt. Eure Hüpf-Sprites stürmen auf die Monster zu und prügeln los. Magieeffekte wie Blitze oder Feuerbälle tauchen die Kampfszenerie in ein gespenstisches Lichtinferno. Marios RPG-Debüt, das in Japan demnächst erscheint und wahrscheinlich im Herbst auf Deutsch kommt, verspricht hochkarätige Abenteuer-Kost. *rb*





Lorenfahrt in 3D: Klein Mario ist gerendert, der Stollen als Mode7-Level konzipiert.



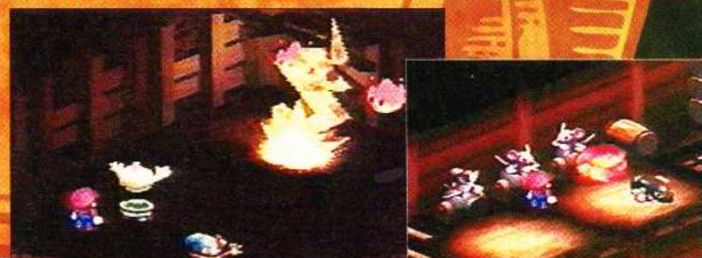




Mario-versierte Rollenspieler treffen alte Bekannte: Links gesellt sich Fiesling Bowser zur Party, Fässer und Oberaffe sind aus "Donkey Kong" bekannt.

Profil: System: Super Nintendo | MBit: 32 | Entwickler: Square | Testmuster: Japan | erscheint in: USA, BRD

Fazit: Präsentation: ★★★★★



Mario im Rampenlicht: Schattenwurf und Lichtkegel sorgen für ein plastisches Dungeon-Erlebnis.

Sir Bob

Die große Unbekannte im Schlachtplan des Königs. Als Knappe Bannert seinen hundertsten Rollenspielrecken mit denselben drei Buchstaben benannte, raunte der Wind in ganz Mering den Namen des mächtigen Streiters für Recht und Unordnung: Kaum hatte Sir Bob auf seinem funkelnden Drahtschimmel Einzug gehalten, da züchtigte er Knaufs Schergen auch schon mit seiner magischen Luftpumpe. Die Schlacht wandte sich zum Guten, da erzürnte der große Bob ob Wintraudes sündigem Verlangen: Seit der Verwandlung hockt der Meister zusammengesunken hinter seinem Pult, Kraft und Zuversicht haben seinen stählernen Körper verlassen. Wird König Gaksch ohne die sagenhaften Kräfte des Helden bestehen?

Auf Links Spuren



Im Detail: Seiken Densetsu 3

Westliche Spieler erforschen die "Secret of Mana"-Welt, japanische Adventure-Freaks kennen Squares Edel-Abenteuer als "Seiken Densetsu". Wie im zweiten Teil forscht Eure dreiköpfige Multiplayer-Truppe nach den Samen des Mana-Baums. Spielmechanik und Präsentation wurden gehörig aufgemotzt. Ihr wechselt mit Links- und Rechtstaste das aktive Gruppenmitglied, zu Spielbeginn stellt Ihr aus sechs Charakteren Eure Wunsch-Party zusammen. Wer die Aufnahmeprüfung zum Mana-Akteur nicht schafft, muß sich mit einer Nebenrolle zufriedengeben: Die drei Auserwählten prügeln sich in durch die monströse Fantasy-Welt, die übrigen Figuren beeinflussen die Geschichte als Nichtspielercharaktere. Square bezeichnet die flexible Handlung als "Triangle Story", auch nach mehrmaligem Durchspielen ist noch Spannung garantiert. Wie in "Secret of Mana" gibt´s jede Menge Zaubersprüche und Spezialfähigkeiten, karrierefanatische Helden beeindrucken nach dreimaliger Beförderung mit fescherem Outfit und neuen Talenten. Wieder düst Ihr mit dem Mana-Drachen Flami durch die Wolken, für den Seetransport bieten sich ein morscher Piratenkahn und eine Schildkröte an. Der schräge Wasserbewohner nimmt kein Bad ohne Taucherbrille und Gummiflossen. Die deutlichsten Veränderungen sind kosmetischer Natur: Kein anderes 16-Bit-Adventure wartet mit mehr optischen Details auf, traumhafte Farben und atmosphärischer Sound versetzen Euch direkt in die Szenerie. Das fantasievolle Design und die überwältigende Grafik schlagen sogar den "Chronotrigger"-Standard: In Japan ist Squares neuester Titel ein Hotseller. Eine kostspielige US-Umsetzung hat Square aufgrund aktueller Nintendo-64-Entwicklung zurückgestellt. *rb/na*





Vertrackte Dungeons und verschimmelte Zombies: Eure Helden rüsten zur Spezialattacke.

Bei Square-Spielen schon Tradition: Mode-7-Flug über die "Secret of Mana"-Spielwelt.







Noch detailverliebter als der zweite Teil: Bäume und Sträucher wo Ihr hinseht, im Hintergrund verblüffen Parallax-Wolken und Lichteffekte.



Freischwebende Felshöhlen: Ihr kraxelt über eine Hängebrücke.



Am Pier legen prunkvolle Galionen an: Ihr bewundert die verzierte Reling und eine Galionsfigur.

Ein häufiges Argument gegen Rollenspiele ist die berüchtigte Menükloppe: Datenmassaker und Zahlenduelle sind vielen Spielern zu fade, insbesondere jüngere Abenteurer wollen das Schwert selber in die Stummelfinger nehmen. Wer die Monstergemeinde in Echtzeit aufmischen will, hält sich an japanische Action-Adventure. Mit seiner "Zelda"-Serie schuf Mario-Vater Shigeru Miyamoto den Meilenstein für Nippon-Adventure: Wenn Held Link über den Bildschirm turnt, greifen selbst Abenteuer-Muffel zum Joypad, mit der Geburt des pummligen Elfen wurde das Genre gesellschaftsfähig. Während die statischen Rollenspielhelden auf Gelegenheitsspieler wenig attraktiv wirken, wecken Action-Adventures wie "Zelda" oder Squares "Secret of Mana" mit niedlicher Optik und unkomplizierter Bedienung auch im Laien den Entdeckerdrang. Statt nur Menü-Optionen anzuwählen, bestimmt Ihr selber über Erfolg und Mißerfolg Eures Alter-Egos, ungeschickte Helden werden schnell überrannt. Das klassische Rollenspiel muß wegen der Trennung von Kampf und Spielwelt Kompromisse eingehen: Während im Menü-RPG die Interaktion mit der Umgebung eher nebensächlich ist, können sich Hobby-Forscher erst im Action-Adventure richtig austoben. Ihr beschränkt Euch nicht auf simples Anklicken, sondern begutachtet die Aktionen Euer Spielfiguren: Euer Held untersucht das Häuserinventar, zertrümmert Hindernisse oder verrückt Gegenstände – Bewegungsfreiheit wird groß geschrieben. Trotz atmosphärischer Präsentation meiden viele Rollenspieler die "Zelda"-Familie: Die meisten Titel richten sich mit pazifistischen Niedlichsprites eher an jüngere Semester. Viele europäischen Hersteller fürchten zudem saure Reaktionen auf japanophile Heldenbilder und ziehen PC-Umsetzungen mit westlichen Helden vor: Knallharte Puzzles statt Action, beschauliches Herumklicken statt Prügeln. *rb*



Schoßtiere statt Spezialfähigkeiten: Das Mega-Drive-Adventure "Soleil" heißt in Japan "Ragnacenti".



"Illusion of Gaia" von Enix gilt als inoffizieller "Soulblazer"-Nachfolger und erschien bei uns als "Illusion of Time".



Das Engine-Abenteuer "Ys 3" wird in Japan für Super NES umgesetzt.

Vorfahren: "Mystic Quest Adventure" bzw. "Seiken Densetsu" für den Game Boy; "Secret of Mana" bzw. "Seiken Densetsu 2" für Super Nintendo.

Profil: System: Super Nintendo | MBit: 32 | Entwickler: Square Soft | Testmuster: japanisch | erscheint in: –

Fazit: Präsentation: ★★★★★ | Menüsteuerung: ★★★★ | Kampfsystem: ★★★★ | Spielwelt: ★★★★★ | Sortiment: ★★★★

ZAPP G•A•M•E•S

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE

NEO GEO



3DO

JAGUAR™

TURBODUO

SEGA SATURN

PlayStation

☎ 06131/23 04 92

SUPER NES:

DONKEY KONG CONT. 2	DT	149,–
SPAWN	DT	119,–
SECRET OF EVERMORE	DT	129,–
BREATH OF FIRE 2	US	149,–
CIVILISATION	US	149,–
P.T.O. 2	US	149,–
FINAL FIGHT 3	US	139,–
TOY STORY	US	149,–
MEGAMAN X3	US	139,–
LUFIA 2	US	I.V.
7TH SAGA 2	US	I.V.
U.V.M.		

SUPER FAMICOM:

SEIKEN DENSETSU 3	219,–
ROMANCING SAGA 3	199,–
TACTICS OGRE	199,–
CREATION OF H & EARTH	I.V.
DRAGON QUEST 6	219,–
MARIO RPG	I.V.
U.V.M.	

bei den rpgs bitten wir um vorbestellung!

SEGA SATURN:

SEGA RALLY	DT	119,–
VIRTUA FIGHTER 2	DT	119,–
VIRTUA COP	DT	159,–
SIM CITY 2000	DT	99,–
MYSTARIA	DT	I.V.
ALIEN TRILOGY	DT	I.V.
SHELL SHOCK	DT	I.V.
TOMB RAIDER	DT	I.V.
RUINS	DT	I.V.
STREET FIGHTER ZERO	JP	149,–
GUARDIAN HEROES	JP	149,–
GRADIUS COMPILATION	JP	I.V.
RAIDEN TRILOGY	JP	I.V.
DARK SAVIOR	JP	I.V.
DRAGON FORCE	JP	I.V.
DARKSTALKERS 2	JP	I.V.
PANZER DRAGOON 2	JP	I.V.
MYSTARIA	US	139,–
NFL QUARTERBACK	US	129,–
WING ARMS	US	119,–
SKELETON WARRIORS	US	I.V.
BLAZING DRAGONS	US	I.V.
BLOOD OMEN	US	I.V.

PLAYSTATION DT:

THUNDERHAWK 2	109,–
TWISTED METAL	99,–
KRAZY IVAN	99,–
ASSAULT RIGS	99,–
PHILOSOMA	99,–
STARBLADE ALPHA	109,–
ALIEN TRILOGY	I.V.

PLAYSTATION:

NFL GAME DAYS	US	129,–
NHL FACE OFF	US	129,–
BASES LOADED	US	129,–
KINGS FIELD 2	US	139,–
THE HORDE	US	129,–
BLOOD OMEN	US	I.V.
RESIDENT EVIL	US	I.V.
TOSHINDEN 2	JP	159,–
RIDGE RACER REVOL.	JP	159,–
STAHLFEDER	JP	159,–
STREETFIGHTER ALPHA	JP	159,–
DESCENT	JP	159,–
BEYOND THE BEYOND	JP	I.V.
U.V.M.		

ZAPP GOES INTERNET: HTTP://www.uni-mainz.de/˜skars000



--- BEST GAMES IN TOWN ---

A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ

TEL: 06131/23 04 92 • FAX: 06131/23 04 93

ZAPP G•A•M•E•S

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:

Alien Trilogy	ab 109,90
Carnage Heat JP	139,90
Descent JP	139,90
Stahlfeder JP	139,90
Adv. War Simulat.	149,90
Alone in the Dark 2	149,90
Feda JP	149,90
Kileak the Blo. 2 JP	149,90
Resident Evil (Feb)	149,90
Ridge Racer 2 JP	149,90
Sidewinder JP	149,90
Streetfighter Zero JP	149,90
Toshinden 2 JP	159,90
Castlevania (Drc. X)	Call
Magic Carpet (März)	Call
Tekken 2 JP	Call

SEGA SATURN:

Alone in the Dark 2	109,90
Sega Rally	ab 109,90
Darius Gaiden JP	129,90
Darkstalker JP	129,90
Dragon Force JP	129,90
Feda JP	129,90
Guardian Heroes JP	129,90
Gunbird JP	129,90
Landstalker 2 JP	129,90
Legend of Eldean	129,90
Lunar Silver Star JP	129,90
Quo Vadis JP	129,90
Streetfighter Zero JP	129,90
Virtua Fighter 2 US	129,90
Virtua Cop + Gun	149,90
Panzer Dragoon 2 JP	Call

SUPER NINTENDO:

Breath of Fire 2 US	129,90
Donkey Kong C. 2	129,90
7th Saga 2 US	139,90
Chrono Trigger US	139,90
Final Fantasy 3 US	139,90
Fire Emblem 2 JP	149,90
Front Mission 1 JP	149,90
Romancing Saga 3	159,90
Dragon Quest 6 JP	Call
Front Mission 2	Call
Ogre Battle 2 JP	Call

Magazine:

Gamefront DT	4,90
Gamefan US	15,00
PSX Fan JP	24,90
Saturn Fan JP	24,90

COOLE HARDWARE:

Playstation	ab 589,00
Sega Saturn	ab 599,90
Action Replay Saturn	99,90
NegCon Pad für PSX	Call
Saturn Pad (Orig. Jap.)	Call

Komplettlösungen/Movelisten

Chrono Trigger, Killer Instinct, Final Fantasy, X-Men, Virtua Fighter 2, SF Alpha, Breath of Fire 2, uvm.!

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität

>>Händleranfragen erwünscht<<

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
☎ 07033 / 80237 • Fax 07033 / 2008

Rollenspiele
Adventures Strategie

SUPER NES * TURBODUO * SATURN * PLAYSTATION



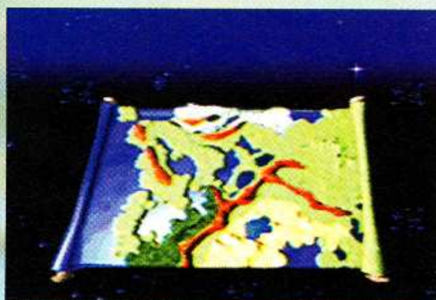
NEUHEITEN & RARITÄTEN
GEBRAUCHT-ANKAUF
LÖSUNGSBÜCHER
MUSIK CD´S

Täglich ab 18 Uhr
Versand-Telefon :



05324 2001

Verliesgeflü



Schick aber unübersichtlich: Die gerenderte "Romancing Saga 3"-Karte zeigt weder Städte noch Grenzen.



Die "Romancing Saga"-Reihe wird nicht umgesetzt, entgegen japanischen Verkaufszahlen sind Squares US-Umsätze lächerlich.



Die "Tales of Phantasia"-Sprachausgabe orientiert sich an Euer Kampfstrategie.



In Japan werden RPGs mit aufwendigen TV-Spots beworben: Brennende Mech-Modelle für "Gun Hazard".

Wer sich für Rollenspiele interessiert, scheitert oft am mangelnden PAL-Angebot: In den Kaufhäusern flimmert alle Nase lang das neueste Jump'n'Run über die Fernsehschirme, in den Regalen stapelt sich die Junior-Kost zuhauf. Nur gelegentlich verirrt sich ein Super-NES-Adventure zwischen die Action-Titel, mit "Breath of Fire 2" publiziert Laguna das erste umfangreiche Nippon-RPG als PAL-Modul: Leider wird der Nippon-Hit nicht ins Deutsche übersetzt. Rollenspiel-Fans ohne solide Englisch-Kenntnisse gucken in die Röhre: US-Importe sind die einzige Ausweichmöglichkeit, Fanatiker belegen am besten einen Japanischkurs. Nur wenige Nippon Titel schaffen den Sprung nach Übersee, Rollenspieljuwelen wie Squares "Romancing Saga"-Reihe oder die "Dragon Quest"-Spiele von Enix bleiben in Japan. Übersetzung und Konvertierung sind zu teuer, die 16-Bit-Zielgruppe zu jung: Erst im Zuge der 32-Bit-Generation werden die Käufer älter. Die neue Hardware ist kostspieliger als die 16-Bit-Geräte, Umsetzungen populärer PC-Titel locken auch ältere Semester. Sony deklariert Deutschland zwar als Rollenspielland, hat bisher aber noch keine RPGs im Programm: Psygnosis' "Discworld" erinnert eher an traditionelle PC-Adventure, Crafts "Arc the Lad" wurde nicht mal ins Englische übersetzt. Sega will Sonys Marktlücke nutzen und kündigt für den Frühling hochkarätigen Saturn-Nachschub an: Neben "Mystaria" erscheint das Action-Adventure "Shining Wisdom", "Beyond Oasis" setzt das 16-Bit-Abenteuer "Story of Thor" fort, die

PC-Abenteuer

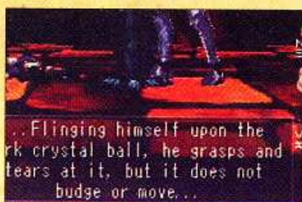
Während die meisten Rollenspiele für Segas 32-Bitter aus Japan kommen, hoffen Playstation-Besitzer auf PC-Umsetzungen aus den USA. Nur wenige Titel, wie das Anime-Abenteuer "3x3 Eyes", werden in Fernost entwickelt, die meisten westlichen Anbieter interessieren sich nicht für die japanophilen Spiele. 3D-Pionier Sir-Tech will die komplette "Wizardry"-Serie für die Sony-Hardware neu auflegen, die Umsetzung neuer "Ultima"-Teile ist naheliegend. Allerdings sind die meisten Konsolen-Rollenspieler an komfortable Fernost-Abenteuer gewöhnt, mit technisch hochgezüchteten & teils verwirrenden PC-Titeln tun sich viele Fans noch schwer. *rb*



Pro: PC-Titel sind in der Regel komplexer und weniger geradlinig als die Konsolen-Konkurrenz, die Rätsel meistens härter. Viele US-Entwickler verlassen sich auf dreidimensionale Rollenspiele und Echtzeitgefechte. Wer die übliche Nippon-Draufsicht satt hat, sollte probespielen.



Contra: Spiele wie "Ultima 8" oder "Wizardry 7" beschäftigen Euch für etliche Monate, nach den ersten hundert Stunden hat sich die Begeisterung oft gelegt. Design-Patzer behindern das Abenteuer: Ob Ihr Hauptpersonen abgemurkst oder wichtige Gegenstände verschachert habt, erfahrt Ihr zu spät.





Wird gerade übersetzt: Schnappschüsse von der englischsprachigen "Wizardry 7"-Version.



Ging wegen unspektakulärer Technik in den USA unter: Die "Lenus"-Serie setzt wie "Dragonquest" auf Design.



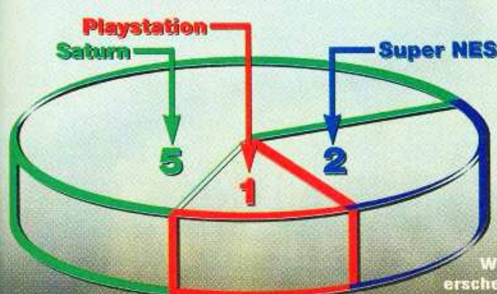
24 und 32 MBit sind für japanische Rollenspiel-Module mittlerweile Standard: "Bahamut Lagoon" von Square.



"Tales of Phantasia": Mit 48 MBit ein gutes Geschäft für Nintendos Produktionsstraßen, viel Geld für Namco.

ster

isometrischen "Dark Savior"-Helden von Climax heften sich an die Fersen von "Landstalker"-Star Niels. Der Haken: Kein Titel wird ins Deutsche übersetzt, viele Fans müssen blind durch die Rollenspielwelt tappen. Kaum liegt das Nintendo-64 in den Startlöchern, stürzt sich Square-Soft als führender RPG-Entwickler in die 64Bit-Produktion. Bis vor wenigen Monaten lieferte der Rollenspiel-Riese noch regen Nachschub für den US-Markt, die Umsetzung von "Secret of Mana 2" (in Japan mit "Seiken Densetsu 3" betitelt) wurde plötzlich abgesagt. Die populären "Final Fantasy" und "Romancing Saga"-Reihen sollen erst für Nintendos alternatives Speichermedium erscheinen: Bis Ende '97 das Bulky Drive erscheint, sitzen Square-Fans mit Nintendo-64 auf dem Trockenen. Die Umsetzung japanischer Titel ist unklar, die amerikanischen Lizenzpartner tun sich noch schwer: Exklusiventwicklungen sind bislang keine angekündigt, die wenigen Rollenspiel- und Adventure-Kandidaten werden parallel für den PC entwickelt oder umgesetzt. Trotz gutem Willen fehlt Sony-Deutschland das Konvertierungs-Material, Sega hofft mit englischsprachigen Produkten auf gute Englischkenntnisse und gestiegenes Zielgruppenalter: Die zeitaufwendige Übersetzung spart man sich zugunsten reger Nachschub-Lieferung. Fazit: Für Enthusiasten ein Traum, die vermeintliche Minderheit ohne Einser-Englisch reagiert mit herber Enttäuschung. Unser Kuchendiagramm zeigt die Rollenspiel-Aussichten für Euer System. *rb*



Wieviele PAL-Spiele erscheinen für Euer System: Das Kuchendiagramm zeigt die RPG-Perspektiven der Systeme im Vergleich.

Im Detail: Wizardry



Render-Fiesling: Der Dark Savant will Guardia und den kosmischen Trohn erobern.



3D-Schönheit in Cyborg-Outfit: Leider ist die Dame auf der falschen Seite.



3D-Schönheit in Cyborg-Outfit: Leider ist die Dame auf der falschen Seite.

Optik und Sound wurden überarbeitet, sämtliche Grafiken originalgetreu am PC-Vorbild orientiert: Anstatt mäßigem Ruckel-Intro überrascht Euch ein Render-Vorspann, die gezeichneten Monster hat man gegen 3D-Kreaturen ersetzt. Die amerikanischen Charakterportraits mußten Anime-Gesichtern weichen, aus dem Bildwechsel-Vormarsch wurde einFlüssigscroller mit Polygon-Kulissen. Geschichte und Spielprinzip blieben beim Alten: DEr fiese "Dark Savant" stöbert den verbotenen Planeten Guardia auf. Bevor der Bösewicht über die unbescholtene Fantasy-Welt herfällt, machen sich die Abgesandten interstellarer Machtgruppen auf dem Gestirn breit: Die aufdringlichen Aliens suchen nach den Errungenschaften eines verblichenen Wissenschaftlers, dem Sieger winkt die absoulte Macht. Auch Euer Heldentrupp stürzt sich den Wettstreit: Ihr verhört per Stichwortverzeichnis die verdatterte Bevölkerung, im dunklen 3D-Forst und schummrigen Echtzeitgemäuern rüstet Ihr zur Menü-Klopperei. Monster und Konkurrenten laufen Euch zufällig über den Weg, im Kampf wählt Ihr zwischen Elementarmagie, Angriff und Verteidigung. Entgegen den Monstern lernt die Konkurrenz dazu und schnappt Euch Schätze und Informationen vor der Nase weg. Wer die anderen Partys schon zu Spielbeginn aus dem Rennen schlägt, spart sich viel Ärger. Die "Wizardry"-Mechnanismen erinnern an Papierrollenspiele: Egal ob Ihr eine Tür knackt oder über Preise feilscht, sämtliche Aktionen werden als komplexe Datensammlung eingeblendet und eiskalt ausgerechnet. *rb*

Am Lagerfeuer.... mit Robert Sirotech

? Sir-Tech war stets ein RPG-Pionier. Woran hat Ihre Firma in den letzten Jahren gearbeitet, an "Wizardry 8" vielleicht?

Seit "Wizardry 7" waren wir mit Konsolenumsetzungen und dem PC-RPG "Jagged Alliance" beschäftigt. "Wizardry 8" ist bereits in Entwicklung und wird wie seine Vorgänger das Rollenspiel-Genre neu defnieren.

? Weshalb blieben fast alle Konsolenumsetzungen von "Wizardry" in Japan?

Gute Frage. Als sich die meisten US-Entwickler über die japanische Konkurrenz beklagten, haben wir den Spieß umgedreht. Wir wollen die Playstation-Remakes von "Wizardry" auch nach Deutschland bringen.

? Nur wenige US-Teams entwickeln KonsolenRPGs. Warum?

Bis wir ein System anbieten, haben die Japaner schon 15 Spiele dafür auf dem Markt. Deshalb konzentrieren sich US-Firmen auf die PC-Entwicklung, immerhin sind japanische Spiele meistens Imitationen von US-RPGs.

? Exklusive Konsolen-Spiele von Sir-Tech sind also unwahrscheinlich?

In Japan gibt es bereits pure Konsolen-"Wizardrys" Trotzdem wird sich Sir-Tech auf seine PC-Erfahrung konzentrieren.



Die 3D-Monster sind eindrucksvoll animiert, das Digi-Gekreische klingt leider grauenvoll.



Die Zauberei ist in sechs Elementarkereise unterteilt: Ihr wählt ein Symblo und studiert Spruchlisten.



Trotz Echtzeit-Umgebung ist die Route vorgeschrieben: Ihr marschiet geradeaus oder dreht Euch.

Profil:

System:	Playstation
MBit:	CD
Entwickler:	Sir-Tech
Testmuster:	japanisch
erscheint in:	USA, BRD

Fazit:

Präsentation:	★★★★
Menüsteuerung:	★★★
Kampfsystem:	★★★★
Spielwelt:	★★★
Sortiment:	★★★★

Vorfahren:

Außerdem: in jedem Preview einen Vorgänger-Kasten anlegen. Vielleicht als umgeknickte Pergamentecke?

SONY DIMENSION



Die grafisch beeindruckendste Neuerung ist der Schatten-Effekt: Je nachdem, wo sich die Lichtquelle befindet, sind Muskeln und Kleidungstücke anders beleuchtet.



Chaos macht seinem Namen alle Ehre: Ohne durchschaubare Taktik wirbelt der Sensenmann um Euch herum.


Na sowas: Während unserer ersten Test-Session gab's einige Ladefehler, wie die deformierten Anzeigen rechts.

Fake it: In unserem Vorabbericht in MAN!AC 11/95 waren wir von der Qualität der Backgrounds überrascht. Die Ernüchterung folgt mit der Endversion: Takaras Pressebilder waren geschönt und entsprachen nicht ganz der Realität.

Toshinden 2



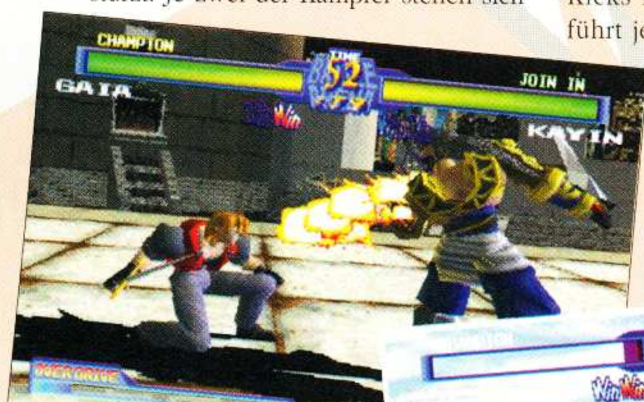
"Toshinden" ohne Ende: In der letzten MAN!AC feierten wir die Saturn-Premiere, jetzt gibt's endlich "Toshinden 2" für die Playstation zu kaufen. Zu den acht bekannten Haudegen gesellen sich diesmal Obermotz Gaia (in leicht verkleinerter Version ohne seinen Kampfpanzer), die aparte Polizistin Tracy und Chaos, ein Sensenmann, dessen Kampftaktik Euch in heillose Verwirrung stürzt. Je zwei der Kämpfer stehen sich gegenüber und hauen sich Peitschen, Säbel oder Langschwerter über den Schädel. Neben massivem Waffeneinsatz vertrauen die "Toshinden"-Recken auf gekonnte Fußfeger und plazierte Kicks in alle Richtungen. Außerdem führt jeder Charakter auf Kommando einen von fünf Special-Moves vor, von denen zwei über die R-Tasten ausgelöst werden – Insider kennen dieses Feature (das bei der deutschen Fassung vermutlich fehlen wird) bereits aus dem ersten Teil. Auch die L-Buttons haben ihre Funktion behalten: Drückt Ihr die obere Taste, rollt Eure Figur in den Vordergrund, mit der unteren verzieht sich Euer Prügel-Artist wieder nach hinten.



Doppel-Aus: Wer zuerst aus dem Ring fällt, hat das Match verloren.



Per Menü könnt Ihr die Kameraperspektive umstellen: Von oben zu kämpfen ist aber nicht sinnvoll.





Endgegner Gaia könnt Ihr bei "Toshinden 2" auch selber spielen: Oben seht Ihr ihn in Aktion, unten rechts erkennt Ihr den neuen Charakter Tracy.


Rumms: Wenn der bärenstarke Mondo zuschlägt, hilft Euch auch die silberne Rüstung nichts mehr.

ab 16 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TAKARA
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	84%

Aufwendiges Prügelspiel in der dritten Dimension. Entspricht spielerisch dem ersten Teil, sieht grafisch etwas besser aus.




Ellis hat nicht umsonst eine Tanzausbildung genossen. Daneben: "Master" ist die ultimative Herausforderung.

Auf den ersten Blick erkennt Ihr in "Toshinden 2" kaum Neuerungen: Die Texturen der bekannten Spielfiguren wurden zwar dezent verfeinert, doch mit nur drei neuen Helden hat Takara an der falschen Stelle gespart. Doch bei genauerem Hinsehen fällt eine grafische Finesse auf, die es bislang nicht gab: Von der Lichtquelle abhängig verändert sich der Schatten auf Euren Klamotten – besonders eindrucksvoll kommt dieser Effekt in Sofias Disco 'rüber. Leider schenkten die Grafiker den **Backgrounds** weniger Aufmerksamkeit: Spärliche Details und kaum Gags wie beim Vorgänger. Doch was zählt, ist die Spielbarkeit, und da garantiert "Toshinden 2" spannende und Special-Move-lastige Kämpfe in echter 3D-Atmosphäre. *ak*

Muster von Dynatex, Tel. 0231/556140

Duke




Mit seinem Langschwert hat Duke B. Rambert fast immer das letzte Wort.

Eiji



Der Japaner Eiji Shinjo hat bereits im ersten Teil sein Schwert für Euch gewetzt.

Chaos

Der neue Charakter imponiert mit seiner undurchschaubaren Kampftaktik.




Fo

Fo Fai, der Schlitzer, kommt mit verlängerter Freddy-Krueger-Kralle auf Euch zu.

Ellis




Grazile Tänzerin mit durchsichtigem Röckchen und scharfen Messerchen.

Gaia




Der Obermotz aus dem ersten Teil tritt ohne seine Kampfrüstung an – jetzt hat er nur noch zwei Arme.

Mondo




Kabuki, der neuerdings mit Rucksack unterwegs ist.

Sofia

Kesses Sado-Maso-Luder mit schlagkräftiger Meinung zur Emanzipation.



Kayin

Kayin Amoh kommt zwar aus England, hat aber bei Ryu&Co. Feuerball-Unterricht genommen.

Tracy




Will nur ihren Spaß und knüppelt "Just for Fun" mit Schlagstöcken auf Euch ein.

Run Go



Run-Go ist stark und langsam. Aber wehe, er zieht Euch seinen Knüppel über den Schädel.

SONY DIMENSION



"R-Type"-Kalauer: Der halbnackte Riese erstreckt sich über mehrere Bildschirme und muß von Euch umflogen werden.

Chooaniki

Das erste "Chooaniki"-Spiel erschien 1992 und konnte mit klassischen Shoot'em-Ups wie "R-Type" und "Gradius" durchaus mithalten. Neben den bizarren Mittel- und Endgegnern (siehe Bilder) verblüffte vor allem die Akustik, ein schräger CD-Soundtrack mit Japano-Chören.



NCS ist einer der originellsten und vielseitigsten Spielehersteller Japans. Seit seinem PC-Engine-Debüt 1988 erfreute der Entwickler, dessen ausgeschriebener Name für "Nihon Computers System" steht, seine Landleute mit der "Lung Risser"-Strategiespielserie, aber auch mit spannenden Actiontiteln. Mit "Chooaniki" parodierte NCS das Shoot'em-Up-Genre ohne die wichtigsten Ballertugenden (genaue Steuerung, Laser- und Kugelhagel und witzige Endgegner) aus den Augen zu verlieren. Die "Super Brüder" aus diesem **PC-Engine**-CD-Spiel machten in Japan Furore, gaben einen versteckten Gastauftritt in "Lung Risser" und alberten sich durch ein Nintendo-Beat'em-Up. Jetzt geben die fliegenden Bodybuilder Ihr 32-Bit-Debüt.

Leider machte NCS aus dem grafisch verrückten, spielerisch aber pixelgenau ausbalancierten Horizontal-Shooter von 1993 eine grobschlächtige Ballerorgie mit plumpen Digi-Spielereien. "Chooanki", die muskulösen, lendenbeschürzten "Super Brüder" und ihre Verwandten tummeln sich in allen Größenordnungen als mitballernde (oder friedlich dösende) Sidekick-Extras, Standard-Feinde und Endgegner. Ernst zu nehmen sind in NCS' Playstation-Debüt nur die dutzendfach herumfliegenden Geschosse, der Rest des Spiels ist Nonsens. Bizarre Menschmaschinen, Fischmänner und Bodybuilder wollen Euch im Weltall, in Höhlensystemen und über Planetenoberflächen an das wallende Heldengewandt. Die beiden Side-Kicks, eine Smart-Bomb und die herumfliegenden Extramünzen für den stufenweisen Aufbau Eurer Kanone sind Eure einzige Chance. Jeder Level birgt einen Mittel-, sowie einen Endgegner, die Euch zäh, teils aber mit witzigen Effekten minutenlang zusetzen.
Zwischen den Levels werden grobe Digi-Standbilder eingeblendet, schon geht's weiter.
Schade um NCS, die nach großartigen Spielen nur noch Mittelmaß abliefern. "Chooaniki" ist im Vergleich zum PC-Engine-Vorläufer und zu "Gynoug" auf dem Mega Drive krude zusammengeschustert, technisch zwar gerade noch akzeptabel, aber trotz überspannten Gags reichlich monoton. Als Parodie (auch auf gewisse Digi-Prügelhelden?) schlägt "Chooaniki" daneben – vielleicht muß man die japanischen Schriftzeichen und Sprach-Samples verstehen, um herzhaft mitlachen zu können.
Stilistisch setzt sich "Chooaniki" irgendwo zwischen skurrilen Monty-Python-Zeichnungen und plumpem Tunten-Humor ins Fettnäpfchen. Action-Routiniers können's spielen, verstehen werden sie's wohl nicht. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



In dem Intro- und in späteren Zwischen-Levels lenkt ihr diesen überdimensionierten "Super Bruder".



Diese Artillerie trägt der fliegende Riese (siehe Bild links oben) auf seinem Rücken - zerstört sie Stück für Stück.









Auf Grund gelaufen: Ein Mittelgegner streicht rotglühend die Segel.



Die menschliche Mauer spuckt Kugeln. Ein Spieler steuert den männlichen Helden, der andere eine Frau (links).



Die Riesenschnecke des zweiten Levels. Unter Ihrem Gehäuse kommt später eine Kuh mit Reiter zum Vorschein!

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NCS
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	51%

ab 12 Jahren

Digi-Muskel im Weltall: Plumpe Ballerparodie mit zähen End- und Mittelgegnern sowie hektischem Zwei-Spieler-Modus.

Saturn • Playstation • Gameverleih | Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67
Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	US	139
Bicer Mice from Mars	Dt	99
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	**Dt**	**109**
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**Dt**	**129**
Dschungel Buch	Dt	79
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fight 3	US	129
Front Mission 2	**Jp**	**a.Anfr.**
FIFA Soccer`96	Dt	109
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Killer Instinct	**DV**	**79**
Mega Man X3	US	129
Mario Kart	Dt	69
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 95	Dt	69
NHL Hockey 96	Dt	119
NBA Live`96	Dt	109
Operation Starfish	Dt	59
Primal Rage	Dt	129
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	99
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Sim City 2000	Dt	Anfr..
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	189
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	**Jp**	**a.Anfr.**
Street Racer	Dt	59
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**109**
Tetris 2	Dt	119
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	119
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi`s Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	**ab**	**19**
Action Replay 3	Dt	99
SuperNES gebraucht	Dt	129
Universal Adapter für US		39

MEGA DRIVE & CD

FIFA Soccer 96	Dt	109
Micromachines 96	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	109
PGA Tour Golf 96	Dt	109
Phantasy Star 4	Dt	119
Weapon Lord	Dt	119
Waterworld	Dt	109
Mega Drive gebraucht	Dt	79
Donald in Malli Mallard		119

3 DO

BIOS Fear	US	119
Blade Force	Dt	109
Creature Shock	**Dt**	**99**
Captain Quazar	**US**	**a.Anfr.**
Caspar	**Dt**	**99**
Chees War	US	119
Deadalus Encounter	US	139
D	US	129
Death Keep	US	119
Dragon Lore	US	119
Demo CD 4	US	19
4 Spiele Paket	**US**	**99**
Flying Nightmare	Dt	109
FIFA Soccer	Dt	99
Kingdom 4Fear Raches	US	109
Killing Time	**Dt**	**109**
Monster Manor	GV	75
Mazer	US	119
NHL Hockey 96	US	119
Need for Speed	GV	79
Poed	**US**	**109**
Panzer General	Dt	99
Phoenix 3	US	119
Primal Rage	US	99
Return Fire	US	99
Road Rash	GV	79
Streetfighter	GV	89
Space Hulk	US	109
Slam nJam	Dt	109
Syndicate	Dt	99
Seal of Pharao	US	129
Slayer 2	US	129
Theme Park	Dt	99
Brain Dead 13	**US**	**119**
Cyberia	US	119
Gex	GV	79
Waterworld	US	119
Wing Commander 3	Dt	99
Viele Gebrauchtspiele a.Anfr.		ab 59
Super NES Pad Adapter		59
3 DO-Konsole	**ab**	**499**
6 Button Pad		59

Sega Saturn

Bug	US	89
Demo CD	Jp	59
FIFA Soccer	Dt	99
F 1 Live Information	**Dt**	**109**
Golden Axe of Duell	Jp	129
Hang On GP 95	Dt	109
Layer Section	Dt	109
Minnesota Pool Billard	US	89
Military Commander	**Jp**	**155**
Myst	Dt	109
NBA JAM TE	Dt	99
NHL Hockey 96	**Dt**	**99**
NHL Allstar Hockey	US	129
Primal Rage	Dt	99
Panzer General	**Dt**	**99**
PGA Tour Golf 96	Dt	99
Rayman	Dt	94
Romance of III Kingdom	US	129
Road Rash	Dt	99
Sim City 2000	US	119
Streetracer	Dt	99
SEGA Ralley	**Dt**	**99**
Shell Shock	Dt	99
Theme Park	**Dt**	**99**
Thunderhawk II	Dt	99
True Pinball	Dt	89
Toshinden	**Jp**	**129**
Viewpoint	Dt	99
Virtua Cop inkl. Gun	Dt	149
Virtual Racing	Dz	99
Wing Arms	US	119
Wrestling	Jp	129
Action Replay m. Backup	**Dt**	**99**
Back up Memory Card	US	109
Control Pad	US	44
Infrarot Controler - 2mal	US	109
Universal Adapter für Importe		59
RGB Kabel	Dt	34
Video Card-MPEG	Dt	349
Virtua Fighter 2	Dt	109
gebr. Saturn Geräte	**ab**	**579**

Jaguar

Jaguar mit Spiel	GV	199
Alien vs Predator	GV	99
Dragon	GV	69
Fight for Live	US	129
Rayman	PV	129
Ultra Vortex	PV	129
Jaguar CD m. 4 CD's	ab	299
Creature Shock CD	US	129
Braindead 13 CD	**US**	**129**
Formula 1 Racing CD	**US**	**129**
Highlander CD	US	129

VIDEO CD

Arnee der Finsternis	Dt	44
Apocalypse now	Dt	44
Forrest Gump	Dt	44
Jagd auf Roter Oktober	Dt	34
Star Treck	Dt	34
Top Gun	Dt	34
Phillips CDI Gerät	**ab**	**199**

PC CD ROM

Adv. Civilisation		89
Albion		85
alle 96er EA Sporttitel je	Dt	89
Command & Conquer		89
Command & C. Mission Disk		29
F1 Pole Position	**Dt**	**89**
F1 Grand Prix 2	Dt	89
Gabriel Knight 2		89
Panzer General 2	Dt	89
Frankenstein	US	99
Rebel Assault 2	Dt	89
Tek War	**US**	**89**
Terminator Future Shock		79
Top Gun Fire at Will		99
Stonekeep-Dt	US	89
TFX Eurofighter	**Dt**	**89**
Warcraft 2	**Dt**	**89**

Sony Playstation

Arc the Lad	JP	159
Air Combat	DV	89
Boxers Road	JP	139
Chaos Control	Dt	95
Dragon Ball Z	JP	139
Destruction Derby	DV	95
Disc World	Dt	89
ESPN Extreme Games	Dt	89
FIFA Soccer 96	**Dt**	**95**
Horned Owl	Jp	169
Jack is Back	Dt	95
Kileak the Blood	Dt	94
Krazy Ivan	Dt	99
Lone Soldier	Dt	95
Loaded	**Dt**	**109**
NFL Game Day	**US**	**119**
NHL Face Off	US	119
NBA Jam TE	Dt	95
Novastorm	Dt	85
Night Striker	JP	139
PGA Tour Golf 96	Dt	99
Philosoma	Dt	99
Power Serve Tennis	US	89
Primal Rage	Dt	99
Panzer General	**Dt**	**99**
Rayman	Dt	95
Ridge Racer Revolution	**Jp**	**149**
Raiden	Dt	99
Road Rash	Dt	99
Streetfighter the Movie	Dt	79
Streetfighter Zero	Jp	149
Shockwave Assault	Dt	99
Starblade Alpha	GV	79
Shell Shock	**Dt**	**89**
Striker	Dt	99
Slayer	Dt	99
Toshinden 2	**Jp**	**a. Anfr.**
Tekken	Dt	105
Theme Park	**Dt**	**99**
Twisted Metal	Dt	99
Thunderhawk 2	**Dt**	**99**
Total Eclipse Turbo	Dt	105
Viewpoint	**Dt**	**99**
Winning Eleven	GV	69
Wing Commander 3	**US**	**119**
Warhawk	Dt	89
WWF Wrestlemania	Dt	99
Worms	Dt	89
Zeitgeist	JP	79
Zero Divide	JP	79
Zoop	Dt	99
Lenkrad mit Gas/Bremse		**149**
Mouse		57
Memory Card		47
Turbo Pad		39
RGB Kabel		**39**
Negcon Pad		89
Padverlängerung		25
2 Infrarot Pads		99
Link Kabel		49
Universal Umbau-alles spielt		**39**
SONY PSX	DT	579
SONY PSX	US	679

Zeitungen

EGM/Game Fan je	US	12
3DO Magazin mit CD	US	15

Unsere Multimedia Shops in Berlin

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
Berlin-
neben A-Z

PRENZL.BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Hier könnt Ihr auch alle Spiele Leihen!!!

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache.
Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg** Hans-Otto-Str. 28 • **Marzahn** Bergstr. 5
Wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

SONY DIMENSION

Air-Land Battle

Sony Japan ist neben Psygnosis der fleißigste Spielehersteller für die Playstation und hat nach Rollen-, Renn- und Action-Titeln nun das erste militärische Strategiespiel fertiggestellt. "Air-Land Battle", vom Programmierteam Soliton inszeniert, orientiert sich an der populären "Military Commander"-Serie von Systemsoft. Simuliert wird die Konfrontation zwischen russischen und amerikanischen Streitkräften auf 16 fiktiven Landkarten.

Wie der Titel verrät, kommen nicht nur Bodentruppen (Infanterie und Panzer, Flaks und Raketenstellungen), sondern auch Flugzeuge (z.B. der Vorzeigejäger F-15) und Schiffe zum Einsatz. Alle Einheiten müssen von knapp bemessenem Budget gekauft werden, bevor Ihr sie über die Hexfeldkarte steuert. Teure Einheiten wie z.B. eine "Patriot"-Stellung könnt Ihr Euch erst nach größerem Landgewinn (oder harten Sparmaßnahmen) leisten. Die über 100 verschiedenen Truppentypen erfordern taktisches Geschick. Nur mit einer ausgewogenen Mischung aus offensiven und defensiven Vehikeln knackt Ihr schwierige Stellungen Eures Gegners.

Den Städten kommt in "Air Land Battle" besondere Bedeutung zu: Hier entstehen Eure Truppen, nur hier werden sie wieder repariert. Die Städte sind die Profitcenter Eurer Armee, stellen Euer Budget und können ausgebaut werden. Wie im "Military Commander" können nur Infanteristen eine Stadt besetzen – dann nehmen die neutral-weißen oder die roten Gebäude der Sowjets Eure Farben an. Nachschubbasen errichtet Ihr wiederum durch einen Ingenieur.

Hilfreich ist auch die Kenntnis moderner Waffen, damit Ihr wißt, welches Fahrzeug für den Angriff und welches für die Luftabwehr taugt. V.o.n.u.: Amerikanischer M109-Panzer und M48-Raketenwerfer, russischer BM21-Laster.









Abwechslungsarm, aber gutaussehend: Die zuschaltbaren 3D-Animationen.

Für Spieler ohne Japanischkenntnisse ist "Air-Land Battle" frustrierend. Selbst Strategieveteranen, die Standard-Möglichkeiten wie "reparieren" und "angreifen" schnell durchschauen, kapitulieren vor den Feinheiten des Spiels. Nur wer neben ***Strategie-Vorkenntnissen*** genügend Zeit und Geduld mitbringt, blickt nach und nach durch. Wartezeiten tauchen erfreulicherweise nur dann auf, wenn Ihr ein Gefecht als 3D-Animation (dramaturgisch öde, optisch cool) erleben wollt. Schaltet diese ab und "Air Land Battle" spielt sich trotz etwas umständlicher Steuerung sehr flott. Da es im Gegensatz zu anderen Strategiespielen weder Sichtradius noch "Hidden Movement" gibt, macht auch der 3-Spieler-Modus Sinn. *wi*

World of Games, Heidelberg, Tel. 06221/184134



Die "kleine" Darstellung der Schlacht: Übersichtlich & ganz ohne Ladezeiten.



Luxuriös: Die strategische Karte kann nicht nur gezoomt, sondern auch geneigt werden

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	SONY
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	67%

ab 16 Jahren

Sonys Antwort auf den Military Commander: Fiktiver Hexfeld-Weltkrieg mit Panzern und Raketenwerfern, Düsenjets und U-Booten.



Hüpfen, ballern, Ausgang finden: Die 3D-Umgebung hilft dem einfallslosen Spieldesign nicht auf die Sprünge.

Floating Runner

Ein Vorgeschmack auf Mario's erstes Polygon-Hüpfspiel? Wohl kaum. Nach der gelungenen Umsetzung von "In the Hunt" versagte bei Xing's 3D-Jump'n'Run "Floating Runner" die Endkontrolle. Ihr hüpft durch wirre Polygon-Landschaften, die zwar recht bunt, aber wenig detailliert entworfen wurden. Außerdem schleichen sich 3D-Fehler ein, Wände verschwinden, die Spielfigur ist ab und zu aus dem Blickfeld.

Abgesehen von den technischen Mankos muntert auch das Level-Design nicht auf. Anfangs werden die hektisch tanzenden Feinde weggeballert, später sammelt man ein paar Extras – ohne dadurch die Motivation entscheidend zu steigern. Kaum hat das anfängliche Interesse an der abstrakten 3D-Umgebung nachgelassen, reduziert sich "Floating Runner" auf ein ideenloses, mit technischen und spielerischen Patzern durchsetztes Action-Hüpfspiel. *mg*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	XING
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	48%

ab 6 Jahren

Einfältige Mischung aus Actionspiel & Jump'n'Run in wenig detaillierter 3D-Umgebung (& trotzdem mit Polygon-Fehlern).

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE:

- 3 SPORT-GAMES: Super Monaco GP & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer 79,95
- AAH! REAL MONSTERS 59,95
- AERO THE ACROBAT 2 49,95
- ALADDIN 59,95
- ALIEN SOLDIER 69,95
- ASTERIX 49,95
- ASTERIX - Power of Gods 89,95
- BATMAN & ROBIN 79,95
- BATMAN FOREVER 79,95
- BONKERS 49,95
- BOOGERMAN 49,95
- BRIAN LARA'S CRICKET 79,95
- BUGS BUNNY <01.96> 99,95
- CASTLEVANIA 49,95
- COMIX ZONE 79,95
- CUTTHROUT ISLAND <02.96> 99,95
- DAFFY DUCK in Hollywood 79,95
- DAS DSCHUNGELBUCH 59,95
- DESERT STRIKE 59,95
- Donald Duck Maui Mallard 99,95
- DUNE 2 109,95
- DYNAMITE HEADY 49,95
- E.A.Hockey & J. Madden 49,95
- EARTH WORM JIM 69,95
- EARTHWORM JIM 2 99,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 59,95
- EXO SQUAD 69,95
- FEVER PITCH - M. Basler 89,95
- FIFA SOCCER '96 89,95
- FLUX <01.96> 69,95
- GARFIELD 89,95
- INDIANA JONES <01.96> 109,95
- JOHN MADDEN '96 89,95
- JUDGE DREDD 69,95
- JURASSIC PARK 2 49,95
- JUSTICE LEAGUE 49,95
- KÖNIG DER LÖWEN 89,95
- LIGHT CRUSADER 119,95
- MARSUPILAMI 89,95
- MEGA MAN WILLY WARS 59,95
- MEGA TURRICAN 49,95
- MICKEY MANIA 49,95
- MICRO MACHINES '96 89,95
- Mission Impossible <02.96> 89,95
- MS. PACMAN 49,95
- NBA ACTION '95 89,95
- NBA JAM TOURNAMENT 69,95
- NBA LIVE '96 89,95
- NFL QUATERBACK '96 89,95
- NHL HOCKEY '96 89,95
- PETE SAMPRAS '96 89,95
- PHANTASY STAR IV <A> 109,95
- PHANTOM 2040 59,95
- PGA TOUR GOLF 3 69,95
- PGA TOUR GOLF '96 89,95
- POCAHONTAS <02.96> 99,95
- POWER RANGERS MOVIE 89,95
- PREMIER MANAGER 89,95
- PSYCHO PINBALL <A> 59,95
- RED ZONE 49,95
- REVOLUTION X <02.96> 99,95
- RISTAR 59,95
- RUGBY WORLD CUP '95 49,95
- SAMURAI SHODOWN 89,95
- SEPERATION ANXIETY 109,95
- SHADOWRUN <US> 69,95
- SHINING FORCE 2 89,95
- SLAM MASTERS 49,95
- SOLEIL 109,95
- SOLEIL <A> 79,95
- SONIC COMPILATION: Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik's Mean Bean Machine 79,95
- SONIC 2 49,95
- SONIC 3 99,95
- SONIC & KNUCKLES 59,95
- SONIC SPINBALL 49,95
- SPEEDY GONZALES 89,95
- SPIDERMAN - Venom 69,95
- STAR TREK DS9 <02.96> 99,95
- STORY OF THOR 119,95
- STRIKER 69,95
- SUBTERANIA 49,95
- SUPER SKIDMARKS 89,95
- S. STREETFIGHTER 2 99,95
- SYNDICATE 49,95
- TAZMANIA 2 49,95
- THEME PARK 99,95
- Tiny Toons -Acme All Stars 49,95
- TOE JAM & EARL 2 49,95
- TOTAL FOOTBALL 69,95
- TOUGHMAN CONTEST 49,95
- VECTORMAN 79,95
- VIRTUA RACING 89,95
- VR TROOPERS 89,95
- W. GRETZKY ICEHOCKEY 69,95
- WEAPONLORD <01.96> 99,95
- WOLVERINE 49,95
- WORMS <01.96> 79,95
- WRESTLEMANIA ARCADE 89,95
- WWF RAW 59,95
- X-PERTS <02.96> 99,95

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

- MEGA DRIVE KONSOLE 159,95
- 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
- 6 BUTTON Infarot Joyads 79,95
- ACTION REPLAY 2 89,95
- ADAPTER 24,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 12,95
- RGB <Scart> KABEL je 24,95
- SV 401 "Stick" 29,95
- SV 433 "Joystick" 29,95
- SV 437 "Programmable" 59,95

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

- ARCH RIVALS 29,95
- B.O.B. 39,95
- BALLZ 3D 29,95
- BATMAN RETURNS 29,95
- Bloodshoot / Battle Frenzy 39,95
- BRUTAL - Paws of Fury 39,95
- BUBBLE & SQUEAK 39,95
- BUBSY THE BOBCAT 2 39,95
- BUCK ROGERS 39,95
- CHAKAN 29,95
- CLAYFIGHTER 39,95
- COOL SPOT 39,95
- CORPORATION 29,95
- Cosmic Sp. & Fantastic Dizzy 39,95
- DAVIS CUP TENNIS 39,95
- DINO DINI'S SOCCER 29,95
- DR. ROBOTNIK 39,95
- ETERNAL CHAMPIONS 29,95
- EX-MUTANTS <A> 29,95
- GENERATION LOST 39,95
- GODS 39,95
- HURRICANES 29,95
- HYPERDUNK 29,95
- INCREDIBLE HULK 29,95
- INTERNATIONAL RUGBY 39,95
- JAMES POND 3 29,95
- J.MADDEN FOOTBALL '94 29,95
- J.MADDEN FOOTBALL '95 39,95
- KICK OFF 3 39,95
- MARKO'S MAGIC Football 29,95
- MEGA SWIV 39,95
- MR. NUTZ 39,95
- NFL QUATERBACK 39,95
- NHL HOCKEY '95 39,95
- NORMYS BEACH BABES 29,95
- OTTIFANTS 39,95
- PAGEMASTER 39,95
- POWERMONGER 29,95
- PRINCE OF PERSIA 39,95
- PUGGSY 29,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- RIVID 39,95
- ROCKET KNIGHT ADV. 39,95
- SIMPSONS Bart Nightmare 29,95
- SIMPSONS Krusty Fun Hse. 29,95
- SIMPSONS Virtual Bart 39,95
- SONIC 1 29,95
- SPARKSTER 39,95
- SUPER FANTASY ZONE 39,95
- Sword of Vermillion <A> 29,95
- TALMIT'S ADVENTURE 29,95
- TERMINATOR 34,95
- TINY TOONS 39,95
- WARLOCK 39,95
- WINTER OLYMPICS 39,95
- WIZ'N LIZ 29,95
- WORLD CUP ITALIA '90 29,95
- WRESTLE WAR 29,95
- YOGI BEAR 39,95
- ZOMBIES 39,95
- ZOOL 39,95

SEGA 32 X:

- 32 X Grundgerät 189,95
- 32 X Grundgerät & WWF & NBA T.E. 259,95
- CORPSE KILLER <CD> 49,95
- GOLF MAGAZINE 89,95
- KNUCKLES CHAOTIX 99,95
- METAL HEAD 109,95
- MOTHERBASE 109,95
- MOTORCROSS CHAMP. 99,95
- NBA T.E. 49,95
- NFL Quaterback '96 49,95
- SLAM CITY - S.Pippen <CD> 49,95
- STELLAR ASSAULT 89,95
- SUPREME WARRIOR <CD> 49,95
- VIRTUA FIGHTER 99,95
- WWF RAW 49,95

GAME GEAR:

- ASTERIX - Secret Mission 39,95
- Asterix - Secret & T-Shirt 49,95
- AXE BATTLER 29,95
- CHAMPIONSHIP HOCKEY 39,95
- CHESSMASTER 39,95
- COSMIC SPACEHEAD 29,95
- DEVILISH 39,95
- DYNAMITE HEADY 29,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
- ERNIE ELS GOLF <A> 39,95
- FANTASY DIZZY 29,95
- GLOBAL GLADIOTORS 39,95
- HURRICANES 39,95
- JOHN MADDEN '95 <A> 29,95
- MARBLE MADNESS 39,95
- Marko's Magic Football <A> 29,95
- OLYMPIC GOLD 39,95
- PAPERBOY 39,95
- PGA TOUR GOLF 39,95
- POPILS 39,95
- RISTAR 39,95
- SONIC CHAOS 39,95
- SONIC SPINBALL 49,95
- SUPERMAN 39,95
- TARZAN 39,95
- TAZMANIA 39,95

...und viele andere...

MANGA:

- GUYVER 1-12 je 24,95
- MADOX 01 - SKIN PANIC 29,95
- PATLABOR 2 39,95
- PROJEKT A-KO 4 29,95
- STREETFIGHTER 2 39,95

... und viele andere ...

SATURN GAMES:

- Blazing Tornados <jap.> 109,95
- BREAK THRU <jap.> 109,95
- BUG 89,95
- Clockwork Knight 1 & 2 je 79,95
- CYBER SPEEDWAY 79,95
- CYBERIA <02.96> 89,95
- D'S DINNER <jap.> 109,95
- DARKSTALKERS <jap.> 139,95
- DARIUS GAIDEN <02.96> 89,95
- DAYTONA U.S.A. 99,95
- DIGITAL PINBALL 89,95
- F1 Live Information <jap.> 119,95
- FIFA SOCCER '96 89,95
- FIRE PRO GAIDEN <jap.> 109,95
- FORMULA 1 <02.96> 109,95
- GALACTIC ATTACK 99,95
- GALACTIC PINBALL 89,95
- GALAXY FIGHT <jap.> 119,95
- HOKUTO-NO-KEN <jap.> 119,95
- Johnny Bazookatone 79,95
- KING OF SPIRITS <jap.> 119,95
- LAYER SECTION <jap.> 119,95
- MYST 89,95
- MYSTARIA <01.96> 99,95
- MYSTERY MANSION 119,95
- NBA JAM TOURNAMENT 89,95
- NFL Quaterback '96 <02.96> 79,95
- NHL ALL STAR HOCKEY 89,95
- Off World Interceptor 79,95
- PANZER DRAGOON 109,95
- Panzer Dragoon 2 <jap> 139,95
- PARODIUS 89,95
- PEBBLE BEACH GOLF 89,95
- QUANTUM GATE <jap.> 109,95
- RACE DRIVIN <jap.> 79,95
- RAYMAN 89,95
- REVOLUTION X <02.96> 89,95
- RISE 2: The Resurrection 79,95
- ROBOTICA 89,95
- SEGA RALLEY 99,95
- SHINOBI X 89,95
- SIM CITY 2000 89,95
- STEAMGEAR MASH <jap.> 119,95
- STREETFIGHTER - MOVIE 79,95
- SV Zero Warriors <jap.> 129,95
- TENNIS <02.96> 99,95
- THEME PARK 89,95
- THUNDERHAWK 2 <A> 89,95
- TRUE PINBALL <02.96> 89,95
- VICTORY GOAL 109,95
- VIRTUA COP & GUN 139,95
- VIRTUA FIGHTER 89,95
- VIRTUA FIGHTER 2 109,95
- VIRTUA FIGHTER REMIX 59,95
- VIRTUA HANG ON <02.96> 109,95
- VIRTUAL HYDLIDE 99,95
- VIRTUA RACING 79,95
- VR BASEBALL 109,95
- VR TROOPERS 89,95
- WATERWORLD <02.96> 89,95
- WING ARMS <02.96> 89,95
- WORLD CUP GOLF <02.96> 79,95
- WORLD SERIES BASEBALL 79,95
- WORMS <A> 89,95
- WWF - The Arcade Game 89,95
- X-MEN <jap.> 109,95

SATURN HARDWARE:

- SATURN 599,95
- ACTION REPLAY 89,95
- ADAPTER 59,95
- Antennenkabel mit Bildfilter 54,95
- ARCADE RACER 109,95
- JOYPAD 49,95
- JOYPAD "Orginal" 49,95
- JOYPAD-Verlängerung 19,95

MEGA CD:

- ADAPTER US / PAL 69,95
- 2 GAMES IN 1 49,95
- 5 GAMES IN 1 69,95
- BATMAN RETURNS 19,95
- BATTLE FRENZY 29,95
- BC RACERS 49,95
- BEAST 2 39,95
- BLACKHOLE ASSAULT 29,95
- CHUCK ROCK 39,95
- CORPSE KILLER 29,95
- DUNE <A> 69,95
- EARTHWORM JIM 69,95
- ECCO THE DOLPHIN 49,95
- ETERNAL CHAMPIONS 89,95
- FAHRENHEIT 79,95
- FLINK 39,95
- FORMULA 1 RACING <US> 59,95
- KIDS ON SITE 29,95
- LORDS OF THUNDER 89,95
- LUNAR 2 US 119,95
- MICKEY MANIA 49,95
- MICROCOSM 39,95
- MYSTERY MANSION 59,95
- NHL '94 29,95
- POWER RANGERS 89,95
- POWERMONGER 29,95
- PUGGSY 29,95
- ROAD AVENGER 19,95
- SENSIBLE SOCCER 69,95
- SEWER SHARK 39,95
- SHINING FORCE 89,95
- SILPHEED 49,95
- SLAM CITY <A> 29,95
- SOULSTAR 49,95
- SURGICAL STRIKE 79,95
- SURPREME WARRIOR 29,95
- THUNDERHAWK 59,95
- TIME GAL <gebraucht> 19,95
- WOLFCHILD 29,95
- WORLD CUP USA '94 49,95

SUPER NINTENDO:

- 90 MINUTES PRIME GOAL 109,95
- ACME ANIMATION 79,95
- ASTERIX 99,95
- ASTERIX & OBELIX 119,95
- BATMAN FOREVER 89,95
- BIG SKY TROOPER 99,95
- BIOMETAL <A> 69,95
- BOOGERMAN 89,95
- BREATH OF FIRE US 129,95
- CASTLEVANIA - VAMPIRE 99,95
- Chrono Trigger US 129,95
- Chrono Trigger Hintbook <A> 39,95
- CIRCUIT USA 99,95
- CUTTHROAT ISLAND 99,95
- DIRT RACER FX 89,95
- Donald Duck - Maui Mallard 119,95
- Donkey Kong Country 2 119,95
- EARTHWORM JIM 2 99,95
- F. Thomas BIG HURT 99,95
- FIFA SOCCER '96 109,95
- Final Fantasy 3 US 129,95
- F.F.3 Spielberater <A> 39,95
- HEBEREKE'S POPOON 59,95
- ILLUSION OF TIME 109,95
- International Superstar Soccer Deluxe 119,95
- ITCHY & SCRATCHY 59,95
- IZZY'S OLYMPIC QUEST 89,95
- JOE & MAC 3 69,95
- JOHN MADDEN '96 99,95
- JUNGLE STRIKE 79,95
- Kid Clown in Crazy Chase 59,95

SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

- AAH! REAL MONSTERS 49,95
- ACTRAISER 2 49,95
- AERO THE ACROBAT 2 49,95
- BLACKHAWK <A> 49,95
- BLACKHAWK 59,95
- BRAINIES 39,95
- BRAWL BROTHERS 49,95
- CAPTAIN COMMANDO 49,95
- Champ. World Class Soccer 34,95
- CLAYFIGHTER <A> 49,95
- CLAYFIGHTER 2 59,95
- CYBERNATOR 39,95
- DARIUS TWIN <A> 39,95
- DEMONS CREST 59,95
- DRAGON - Bruce Lee Story 59,95
- EARTH Defense Force <A> 49,95
- EARTHWORM JIM 59,95
- EEK! THE CAT 29,95
- EQUINOX 49,95
- FIEVEL - Der Mauswanderer 49,95
- FIFA SOCCER 59,95
- FLASHBACK 49,95
- Ghoul Patrol <Zombie 2> 39,95
- GODS 39,95
- HAGANE 49,95
- HEBEREKE POPOON 2 49,95
- HOLE IN ONE GOLF <A> 49,95
- HURRICANES 39,95
- INCREDIBLE HULK 39,95
- INDIANA JONES ADV. 59,95
- J. NICKLAUS GOLF <A> 49,95
- JUSTICE LEAGUE 59,95



KILLER INSTINCT <S-Nes> 99,95

- KIRBY'S DREAM COURSE 79,95
- KIRBY'S GHOST TRAP 79,95
- L. MATTHÄUS SOCCER 79,95
- LUFIA US 89,95
- M. BASLER SOCCER <A> 69,95
- MASK 109,95
- MECHWARRIOR 3050 89,95
- MEGA MAN 7 99,95
- MEGA MAN X 2 89,95
- MICKEY & MINNI Circus M. 89,95
- Micro Machines 2 99,95
- NBA - GIVE 'N 'GO 119,95
- NBA JAM T.E. 79,95
- NBA LIVE '96 109,95
- NHL HOCKEY '96 109,95
- PAC IN TIME 59,95
- PAC MAN 2 99,95
- PINOCCHIO 129,95
- PGA TOUR GOLF '96 109,95
- Porkey Haunted Hollidays 99,95
- POWER RANGERS 89,95
- PREHISTORIK MAN 89,95
- PRIMAL RAGE 99,95
- PUZZLE BOBBLE 99,95
- SECRET OF EVERMORE 109,95
- SECRET OF MANA 109,95
- SHADOWRUN 79,95
- SIM CITY 89,95
- SOCCER SHOOTOUT 89,95
- SPEEDY GONZALES 129,95
- Star Trek Deep Space 9 99,95
- STAR TREK N.G. 99,95
- STAR TREK Starfleet Academy 79,95
- STUNT RACE FX 69,95
- SUPER ADV. ISLAND 2 59,95
- SUPER BC KID 69,95
- SUPER BOMBERMAN 3 99,95
- SUPER MARIO WORLD 2 99,95
- TETRIS 2 99,95
- TETRIS & DR. MARIO 79,95
- THEME PARK 99,95
- TIM IN TIBET 119,95
- TIMECOP 89,95
- TOTAL FOOTBALL 99,95
- UNIRALLY 69,95
- URBAN STRIKE 99,95
- WATERWORLD 99,95
- WEAPON LORD 99,95
- WORLD MASTERS GOLF 109,95
- WORMS 99,95
- WRESTLEMANIA ARCADE 99,95
- X-MEN 59,95
- KING ARTHUR'S World <A> 59,95
- LEGEND 39,95
- LEMMINGS 2 49,95
- LOST VIKINGS <A> 49,95
- MAGIC BOY <A> 39,95
- Mario is Missing <A> 29,95
- MARKOS MAGIC FOOTBALL 49,95
- MEGA MAN X <A> 49,95
- MICHAEL JORDAN CHAOS 49,95
- MICKEY MANIA 49,95
- MICRO MACHINES 49,95
- NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
- PAGEMASTER 39,95
- PHANTOM 2040 49,95
- PILOTWINGS 39,95
- PINBALL Dreams 59,95
- PINBALL Fantasies 59,95
- PLOK <A> 39,95
- POWER DRIVE 49,95
- PRINCE OF PERSIA <A> 49,95
- PUTTY SQUAD 49,95
- RASENMÄHERMANN <A> 39,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- SAILORMOON <A> 39,95
- SONIC BLASTMAN <A> 49,95
- SPARKSTER 49,95
- SPECTRE 39,95
- SPIDERMAN - ANIMATED 69,95
- STAR WING <A> 39,95
- STARGATE 49,95
- STREET RACER 49,95
- SUPER BOMBERMAN 2 <A> 49,95
- SUPER DANY 49,95
- SUPER MARIO KART 64,95
- SUPER MARIO ALL STARS 64,95
- Super Metroid <A> 49,95
- S. RETURN OF THE JEDI 69,95
- SYNDICATE 49,95
- TINY TOONS <A> 39,95
- TURBO TOONS 39,95
- UTOPIA 49,95
- VORTEX 39,95
- WARLOCK 49,95
- WING COMMANDER <A> 49,95
- WORLD HEROES 49,95
- WWF RAW & VIDEO 69,95
- YOUNG MERLIN <A> 49,95
- ZELDA 3 <A> 59,95
- ZERO THE Kamikaze S. <A> 49,95
- ZOMBIES 49,95
- ZOOP 49,95

S-NES ZUBEHÖR:

- 2 INFAROT-PADS 69,95
- 5 SPIELER Adapter 39,95
- 6 BUTTON PAD 29,95
- ADAPTER US / PAL 29,95
- ACTION REPLAY 3 89,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 14,95
- SCART / RGB KABEL 24,95
- SV 336 Joystick 49,95
- SV 337 Pad 59,95
- SV 338 Topfighter 99,95

GAME BOY:

- GAME BOY & TETRIS 99,95
- ACTION REPLAY 49,95
- AKKULADER & Ladegerät 39,95
- AUTO-ADAPTER 14,95
- ANIMANIACS 49,95
- ASTERIX & OBELIX 59,95
- B.C. KID 2 39,95
- CHUCK ROCK 39,95
- CLIFFHANGER 29,95
- COOL SPOT 39,95
- DONKEY KONG LAND <A> 49,95
- DR. MARIO 39,95
- DRACULA 29,95
- DUCKTALES 2 49,95
- GEAR WORKS 29,95
- KILLER INSTINCT <A> 59,95
- LEMMINGS 2 29,95
- MEGA MAN IV 49,95
- MICRO MACHINES <A> 29,95
- MONSTER TRUCK <A> 39,95
- MS PACMAN 39,95
- NBA JAM T.E. 49,95
- PANG 29,95
- RAGING FIGHTER <A> 39,95
- SCHLÜMPFE, DIE 49,95
- SEAQUEST DSV 39,95
- SENSIBLE SOCCER 39,95
- STAR TREK <A> 49,95
- STREETFIGHTER 2 59,95
- SWORD OF HOPE <A> 39,95
- TRUE LIES 39,95
- WWF - Superstar 2 39,95
- ZELDA <A> 29,95

PLAY STATION:

- PLAY STATION 569,95
- ACTION REPLAY PRO 89,95
- EURO AV SCART KABEL 49,95
- HF ADAPTER 49,95
- Infarot-Joypads 2er Set 89,95
- JOYPAD 39,95
- JOYPAD "Orginal" 59,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 19,95
- LINK KABEL 49,95
- MEMORY CARD 49,95
- MOUSE 59,95
- MULTI TAP 59,95
- neGcon 89,95
- AFTERMATH <02.96> 99,95
- AIR COMBAT 89,95
- ALIEN TRILOGY <02.96> 89,95
- ASSAULT RIGS <02.96> 89,95
- Battle Arena Toshinden 89,95
- CYBERSPEED 89,95
- CYBERIA <02.96> 89,95
- CYBERSLED 89,95
- DEFCON 5 <02.96> 89,95
- DESTRUCTION DERBY 99,95
- DIGITAL PINBALL <02.96> 89,95
- EXTREME GAMES 89,95
- FIFA '96 79,95
- GOAL STORM 89,95
- HI OCTANE 79,95
- Int. Champ. Soccer <02.96> 89,95
- JOHNNY BAZOOKATONE 79,95
- JUPITER STRIKE 79,95
- KILEAK THE BLOOD 89,95
- KRAZY IVAN <02.96> 99,95
- LEMMINGS 3D 89,95
- LOADED 89,95
- LONE SOLDIER 89,95
- MICKEYMANIA <02.96> 89,95
- MYST <02.96> 99,95
- NBA JAM TOURNAMENT 79,95
- NOVASTORM 89,95
- OFF WORLD INTERCEPTOR 89,95
- PARODIUS 89,95
- PGA TOUR GOLF 89,95
- PRIMAL RAGE <02.96> 89,95
- RAIDEN PROJECT 89,95
- RAPID RELOAD 79,95
- RAYMAN 89,95
- REVOLUTION X <02.96> 89,95
- RIDGE RACER 99,95
- ROAD RASH <02.96> 89,95
- SHELL SHOCK <01.96> 89,95
- SHOCKWAVE <02.96> 89,95
- Starblade Alpha <02.96> 89,95
- STREETFIGHTER - MOVIE 79,95
- STRIKER 96 79,95
- TEKKEN 109,95
- THEME PARK 89,95
- THUNDERHAWK 2 <Uncut> 89,95
- TOTAL ECLIPSE TURBO 89,95
- TOTAL NBA <02.96> 99,95
- TRUE PINBALL <01.96> 89,95
- TWISTED METAL 89,95
- WAR HAWK 89,95
- WIPE OUT 99,95
- WORLD CUP GOLF <02.96> 89,95
- WORMS 89,95
- WWF - ARCADE GAME 79,95
- X-COM ENEMY UNKNOWN 79,95
- X-MEN <02.96> 89,95

Händleranfragen erwünscht !!! * Auslandslieferungen nur gegen Postanweisung (DM 16,- Porto) * Versandpreise per Nachnahme DM 12,- * Händleranfragen erwünscht !!!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! * A=ausländische Anleitung * Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!! * Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

SONY DIMENSION


Jede Spielfigur hat verschiedene Klamotten im Koffer: Hier seht Ihr Chun-Li in ihrem grünen Dress.


Ken kommt am besten in Fahrt, wenn Ihr den Gegner mit einer schnellen Kombination aus Schlägen und Tritten attackiert.


Glück gehabt: Rose konnte sich gerade noch verdrücken, bevor sie der Feuerball traf.

Street Fighter α

Vor Spielbeginn dürfen sich Playstation-Besitzer ein FMV-Sequenz über kommende Capcom-Attraktionen ansehen: Neben Ausschnitten aus "STF Movie" gibt es Szenen aus "Resident Evil".



Polygone, wohin man sieht – Zeit für ein klassisches Prügelspiel mit gar nicht mehr alltäglicher Bitmap-Grafik. "Street Fighter Zero" (in Deutschland mit dem Anhängsel "Alpha" versehen) verschlägt Euch in die Jugend von Ryu, Chun-Li & Co. Damals hatten die Prügel-Stars mächtig Ärger mit dem Unterwelt-Boß Sagat und mischten sich solange gegenseitig auf, bis einer der Akteure dem bärenstarken Hünen gegenübertreten durfte. Neben den (jungen) Altstars Ryu, Ken und Chun-Li trefft Ihr Eure Wahl zwischen Guy (bekannt aus "Final Fight"), Guiles Kumpel Charlie und der kessen Rose. Außerdem sind Birdie, der Irre mit dem Taschenmesser, "Die Maske" Sodom und Adon, ein drahtiger Kampfsport-Spezi, mit dabei. Wer sich in der Figuren-Anwahl für das "?"-Feld entscheidet, darf mit etwas Glück die versteckten Oberfieslinge Vega (bei uns M. Bison) und Gouki, seines Zeichens Lehrmeister von Ryu und Ken, anwählen. Die Spielfeatures entsprechen dem Automaten: Verschiedene Geschwindigkeiten, Auto-Guard und Super-Kombo-Finish in drei Stufen. Die Special-Moves sind ebenfalls vom Spielhallen-Vorbild übernommen und entsprechen größtenteils den Vorgänger-Versionen. Die Kampf-Modifikationen gegenüber dem letzten "Super"-Sequel halten sich ebenfalls in Grenzen,


Adon
Große Reichweite, widerliches Grinsen: Adon ist einer der neuen Kämpfer.


Birdie
Bärenstarker, leicht wahnsinniger Boxer: Fühlt sich als König der Vögel...


Charlie
Ist mit Guile zusammen beim Militär gewesen. Sein Kampfstil gleicht dem seines Freundes.


Chun-Li
Sah früher noch putziger aus, hat aber schon die bekannten Special-Moves drauf.


Guy
Alter Bekannter aus Capcoms "Final Fight". Damals noch mit Cody und Haggar unterwegs.


Ken
Bekanntes Gesicht mit klassischem Kampfstil.


Rose
Sex-Appeal: Rose ist zwar nicht so hübsch verpackt wie Chun-Li, aber ebenso sexy.


Sagat
Bevor M. Bison an die Macht kam, war Sagat der Bösewicht im Street-Fighter-Clan.


Sodom
[illegible] träger, der sich mit spitzen Eispickeln attackiert.


Ryu
Bester Freund von Ken. Kämpft genauso gerissen.



Chun-Li erwartet Euch vor ihrer idyllischen Burg in den Bergen



Vega (den deutschen Spielern als M. Bison bekannt) und Oberlehrer Gouki verstecken sich als geheime Spielfiguren in "Street Fighter Zero".



Wer ohne Continue durchspielt, kann das Endergebnis auf Memory Card speichern.



Rose vs Sodom: Zwei neue Spielfiguren vor einem bekannten Hintergrund: Die liegende Buddha-Statue.



Guiles alter Kumpel Nash hat leichtes Spiel mit dem vertrottelten Birdie

lediglich Ken bewegt und steuert sich anders als beim letzten Heim-Spiel.
Ein neues 32-Bit-"Street Fighter", das dem Automaten 1:1 entspricht, noch mehr Optionen und ein arrangierter Soundtrack – die Rettung vor dem drohenden Polygon-Overkill! Ryu & Co. beweisen, daß die klassischen Beat'em-Ups noch lange nicht auf den Byte-Schrott gehören: "Street Fighter Alpha" motiviert länger als jedes andere Prügelspiel und macht dank unzähliger Kombos, Deckungsmöglichkeiten und Special-Moves auch mehr Spaß. Da verzichte ich gerne auf 3D-Schlägereien – obwohl die "Street Fighter"-Hintergrundgrafik so ärmlich aussieht, als ob sie aus dem Zeichenkurs für Kleinkinder stammte.
Im direkten Vergleich von Saturn- und Playstation-Version sind keine Unterschiede zu erkennen: Die Optionen stimmen überein, Grafik und Sound sowieso. Wer beide Konsolen hat, aber nur über die jeweiligen Original-Joypads verfügt, sollte den Saturn-Klopper wählen – der läßt sich ohne Joyboard besser spielen. Außerdem sind die Ladezeiten deutlich kürzer. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

ab 16 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	CAPCOM
BRD-RELEASE	FRÜHJAHR
SPIELSPASS	90%

Street-Fighter-Comeback: Klassisches Bitmap-Prügelspiel mit einmaligen Animationen und spannenden Kämpfen.

ab 16 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	CAPCOM
BRD-RELEASE	FRÜHJAHR
SPIELSPASS	90%

Identisch mit dem Automaten-Vorbild: Eine der besten Prügel-Episoden der "Street Fighter"-Geschichte.

PLANET SATURN



Aus einer Runenplatte materialisieren Totenkopf, Ritter und grüner Drache.


Ein Brückenpfeiler versperrt Euch die Weiterfahrt: Ihr räumt den Weg frei und der Zug stürzt krachend in den Kanal.



Feuergefecht im Schloßgraben: Im Kugelhagel der Endgegner hilft nur wiederholter Einsatz der Extrawaffe.


Kommt Ihr den Froststrahlen zu nahe, gefriert Euer U-Boot für kurze Zeit zum Mini-Eisberg.

Gunbird



Auf der CD findet Ihr die Zeichnungen japanischer Gunbird-Fans: Zu kitschiger Dudelmusik wühlt Ihr Euch durch 457 Charakterportraits.







Ein Comic-Filmchen mit quietschigem Nippon-Gesang bringt Euch in Stimmung, dann wählt Ihr aus fünf Figuren der **Anime-Serie**, die sich in einem eigenen Menü vorstellen und über ihre Waffensysteme plaudern. Jeder Kämpfer verfügt über eine Wumme, die sich in drei Stufen ausbauen läßt. Haltet Ihr den B-Knopf drei Sekunden gedrückt, aktiviert Euer Held eine Spezialwaffe, eine Smartbombe habt Ihr auch im Gepäck. Flieger-As Ash feuert mit seiner Pistole Laserstrahlen. Eine Energiekugel zerfetzt Geschütztürme oder Kanonenboote, auf einen wütenden Mechwarrior läßt er kurzerhand eine Bombe plumpsen. Die besenreitende Fee Marion deckt Techno-Libellen und Roboter mit magischen Salven und zielsuchenden Sterntalern ein. Auf einer Mini-Wolke schwebt die Elfe Yuan-Nang einem ballerndem Zug entgegen und setzt sich mit fliegenden Schwertern oder Zauberstab zur Wehr. Mit Raketenrüstung und mächtigem Laserbeam legt Valnus eine mittelalterliche Festung in Schutt und Asche, der weißbärtige Tetsu verläßt sich dagegen auf seine Muskelkraft: Von einem Tret-Flugzeug bewirft er Totenköpfe und Tempelwächter mit Feuerwerkskörpern. Im Zweispieler-Modus palavern Eure Helden zwischen jedem der sieben Levels, je nach Kombination ergeben sich so 60 verschiedene Dialoge. Auch die Endsequenz ändert sich entsprechend der gewählten Helden.

Abgesehen von den fantasievollen Endgegnern ist "Gunbird" ein gradliniges Shoot'em-Up, vor allem die Standardfeinde wie fahrbare Geschütztürme, Mechs und Mini-Flieger werden in jedem Abschnitt recycelt. Kurze Parallax-Einlagen lockern die ansonsten eindimensionalen, aber farbenfroh gezeichneten Tempel- und Dschungelwelten auf, die belanglose Musik lenkt Euch nicht vom knallharten Spielgeschehen ab: Im "Hard"-Modus wimmelt es von Geschossen, die doppelt so schnell wie Ihr selbst sind. Der unendliche Continue-Vorrat hilft nur im Zwei-Spieler-Modus weiter, Solisten werden an den Levelanfang verfrachtet. *th*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Zwischen schmutziger Wäsche und Schornsteingeschützen: Ein Gefecht mit dem Stahlkoloß.

GUNBIRD — ab 6 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	ATLUS
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	70%

Traditioneller Vertikal-Shooter mit putziger Sprachausgabe und witzigen Anime-Charakteren.

In The Hunt



Die Saturn-Tauchfahrt gleicht der Playstation-Variante bis auf den letzten Pixel: Ihr verschrottet in sechs Levels haufenweise U-Boote und Hubschrauber zwischen malerischen Unterwasser-Vulkanen und berstenden Brücken. Nur technisch wurde geschlampt: Im dichten Sprite-Getümmel kommt der Saturn arg ins Stocken, beim Laden der Endgegner friert die Action für ein paar Sekunden ein. Auch die aufgemotzten Audio-Tracks der Sony-Version fehlen, ebenso der spezielle Playstation-Modus (inkl. Schild-Extra) und das praktische Dauerfeuer. *th*

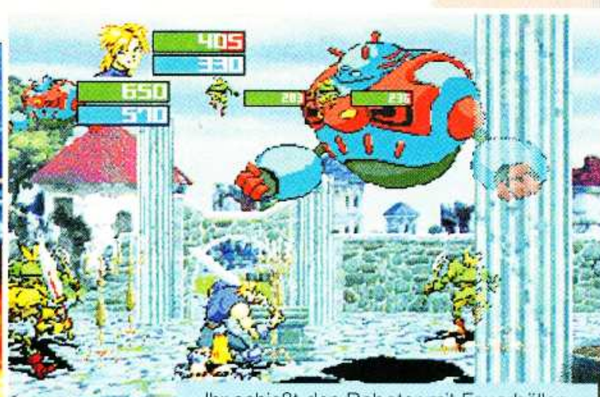
Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

ab 6 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SIMS
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	68%

Die rauschende Unterwasser-Action ruckelt leider stark und langweilt Euch mit altbackener Automaten-Musik.





Ihr schießt den Roboter mit Feuerbällen runter, auf dem Boden ist er ungefährlich.



Tritte werden nur in der Luft kontrolliert ausgeführt: Im Kampf laufen alle Aktionen über denselben Knopf.



Euren Helden sucht Ihr im chaotischen Monsterklumpen vergeblich: Ihr könnt nur verzweifelt auf den Knopf hämmern.



Als schlagfertigster Charakter prügelt der Barbar mit einem dicken Zweihänder-Schwert um sich.

Guardian Heroes



Treasure Soft, das Team hinter "Gunstar Heroes" und "Light Crusader", kombiniert in "Guardian Heroes" klassische Prügelelemente mit Rollenspiel-Features: Eure schlaksigen Anime-Sprites turnen durch chaotische Kloppereien, die aufwendige Kulisse und der flüssige Zeilenscroller verleihen der Szenerie räumliche Wirkung. Ihr wählt aus fünf unterschiedlichen Helden, darunter der klassische Schwertschwinger, ein drahtiger Kampfmönch, Priesterin, Magier und eine grünhaarige Manga-Schönheit in monströsem Prunkharnisch. Wie im konventionellen "Final Fight"-Prügler verlassen sich Eure Kämpfer auf simple Steuerung, sämtliche Schläge, Würfe und Kombinationen werden mit demselben Knopf ausgeführt. Neben den üblichen Kloppereien, wirren Sprungtechniken und einem Kick greift Euer Sprite auf den klassischen Block zurück: Auf Druck der A-Taste geht Euer Held in die Defensivstellung und wehrt sämtliche Frontalattacken ab. Gegen hinterhältige Angriffe, Zaubersprüche und Explosionen ist die Verteidigung allerdings wirkungslos. Bei "Guardian Heroes" tummeln sich bis zu 30 Sprites auf dem Bildschirm, darunter riesige Roboter, Obermotze und fette Giganten. Das chaotische Scharmützel wird selbst im heftigstem Getümmel nicht träger, leider werden solche Sprite-Trauben unübersichtlich. Mehr als einmal verliert Ihr Euren Charakter aus den Augen, hektisches Herumgedrücke und verzweifelte Zauber-Aktionen sind dann der einzige Ausweg: Ihr wählt im letzten Augenblick einen Zauberspruch und hofft auf einen Treffer. Leider ziehen besonders starke Angriffssprüche auch Eure Kumpels in Mitleidenschaft. Der Obermotz ballert aus allen Rohren, Eure Figur segelt hilflos durch die Luft und landet wenige Sekunden später in der nächsten Treffersalve. Habt Ihr den Abschnitt überlebt werden die erkämpften Punkte nach eigenem Gutdünken auf Euren Status verteilt.

Eure Prügelroute legt Ihr am Ende jedes Abschnitts fest, Obermotz-Duelle und Hintergrund wechseln mit der Level-Folge. Dialoge und abwechslungsreiche Prügel-Szenarien laden zum erneuten Durchspielen ein. Optische und akustische Präsentation gleichen einem hochkarätigen Animationsfilm, furiose Effekte und brachiale Geräuschkulisse beeindrucken. Leider scheitern neue Spielidee und vorbildliche Technik am Leveldesign: Saubere Kollisionsabfrage und griffige Steuerung gehen im Chaos unter. Trotzdem ist "Guardian Heroes" ein interessanter Genre-Mix mit bombastischer Optik, den Prügel- und Anime-Fans mit viel Geduld lösen. Aufgrund der japanischen Testversion kann unsere Wertung der deutschen Fassung abweichen. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140



Begleiter wie der gelbe Skelettkrieger werden wahlweise vom Computer oder einem anderen Spieler übernommen.



Hau-Ruck: Wenn Euer Held zur Kombo ansetzt, segeln ganze Gegnertrupps durch die Luft.



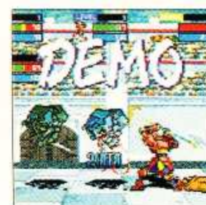
Animationsfilm speziell für "Guardian Heroes": Das FMV-Intro zeigt muskulöse Helden und niedliche Manga-Mädels.

ab 12 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	JUNI
SPIELSPASS	61 %

Fantasy-Prügler mit Anime-Optik und Rollenspieldaten: Erstklassige Technik, jedoch unausgereiftes Spieldesign.

Dialoge und Handlung sind in unserer Wertung nicht berücksichtigt, da sämtliche Texte und Menüs in japanisch gehalten sind. Auch den innovativen Fünf-Spieler-Modus konnten wir nicht testen, da derzeit noch kein Multiplayer-Adapter vorliegt – weder in Japan noch in Europa! Ebenfalls nur mit Adapter spielbar ist der "VS"-Mode", den Ihr unten im Demo seht. Wir gleichen die Defizite im folgenden PAL-Test aus und behalten uns eine Wertungsänderung vor.



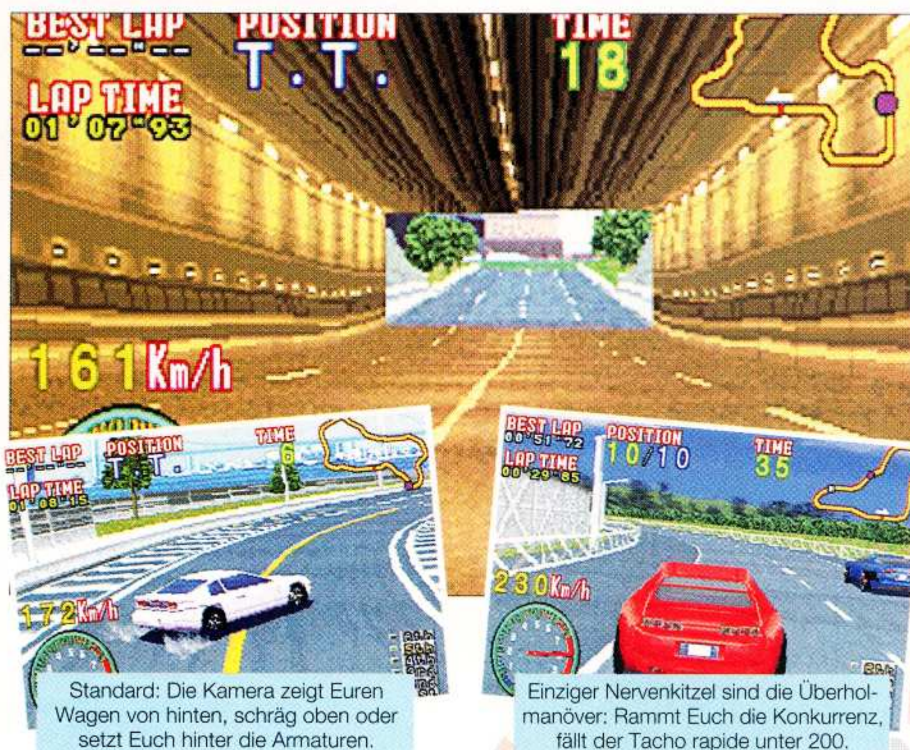


PLANET SATURN

Viele Pixels um nichts: Die Mädels erfreuen das Auge, haben aber keinerlei spielerische Bewandnis. Ihr wählt aus zehn Models das sympathischste Mädchen, nach dem Rennen fällt Euch die Schönheit um den Hals oder gibt enttäuschte Kommentare zum besten.







Standard: Die Kamera zeigt Euren Wagen von hinten, schräg oben oder setzt Euch hinter die Armaturen.

Einziger Nervenkitzel sind die Überholmanöver: Rammt Euch die Konkurrenz, fällt der Tacho rapide unter 200.

Dead Heat

Wie bastelt man mit geringem Aufwand ein erfolgreiches Rennspiel? Man konzipiert ein durchschnittliches Autorennen und sucht arbeitslose Models zusammen, die sich in verpixelten FMV-Sequenzen auf den Wagen räkeln. Dem Ergebnis gibt man einen heißen Titel, und fertig ist der Hit! Bis auf das hübsche Gesicht Eures **Wunsch-Mädels** wird Durchschnittskost geboten: Fünf Kurse versprechen Abwechslung, allerdings hat man im Eifer des Model-Filmens das Strecken-Design vernachlässigt. Die Kurven habt Ihr bereits nach den ersten paar Durchläufen gemeistert, aufregende Details wie Strecken-Erweiterung oder Straßensperren wurden komplett vergessen. Alle drei Wagen fahren sich unterschiedlich, leider fordern die eintönigen Kurse kaum Umstellung auf ein neues Mobil. Die übertriebenen Slides sind nicht realistisch, dennoch ist die Kurvenlage fair und die Steuerung grundsolide. Auch Optik und Sound schleichen über den Mittelstreifen: Den ordentlich abgemischten Rockstücken fehlt's an Originalität. Polygone und Texturen sind frei von gröberen Fehlern wie Flackereinlagen oder heftigem Verzerrungseffekt, der Grafikaufbau ist flott. Leider fehlt auch hier die Liebe zum Detail: Selbst unaufmerksame Fahrer erfassen auf den ersten Blick die komplette Streckenoptik.

Technisches und spielerisches Potential bleiben ungenutzt, zum motivierenden Rennspiel fehlt der nötige Schliff. *rb*

Muster von Flying Arts, Oberhausen. Tel.: 0208/855612



Im Zwei-Spieler-Modus wird die Auflösung drastisch runtergeschraubt, die Ego-Ansicht ist der einzige Blickwinkel.

ab 12 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	PACK-IN-VIDEO
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	55 %

Handwerklich solides Großstadtrennen mit asiatischen Models und flacher Motivationskurve: Nett, aber überflüssig.

Hattrick Hero S



Versierte Taktik-Schulungen eines Giovanni Trapattoni haben die Kicker von „Hattrick Hero S" bestimmt nicht erhalten, das typische Arcade-Soccer setzt auf Action pur. Dabei griffen die Entwickler auf die altmodische Sprite-Zoom-Technik zurück, sodaß Ihr das Spielfeld zwar heran- und wegzoomen sowie nach oben und unten kippen könnt, doch die Kameraposition an der Seitenlinie bleibt immer dieselbe. Dementsprechend simpel sind auch die Spielmodi gehalten: Elfmeterschießen, Turnier und Freundschaftspartien für 42 Nationalteams.

Auch wenn die Menüs dank englischer Texte gut verständlich sind, muß kein Saturn-Besitzer auf diesen Japan-Import zurückgreifen. Segas eigenes Fußball bietet annähernd genauso viel Action, ist dabei aber facettenreicher und grafisch nicht ganz so klobig. Die gelegentlichen "Happenings" (Frau im Bikini tänzelt über das Spielfeld) ziehen nur beim ersten Mal, dann wird's öde. *mg*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/556140



Action pur: Solider Instant-Spielspaß, aber ohne den nötigen Tiefgang einer ausgereiften Fußballsimulation.

ab 6 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	TAITO
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	60 %

Neulich auf dem Bolzplatz: Engstirniges Arcade-Soccer mit veralteter Grafik und antiker Spielkultur.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Air Cavalry	dt	99.00
Asterix & Obelix	**dt**	**129.00**
Batman Forever	dt	119.00
Bomberman 3	dt	119.00
Breath of Fire 2	us	119.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Chrono Trigger	us	149.00
Cut Throat Island	**dt**	**109.00**
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	129.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	119.00
Fievel Mauswanderer	dt	79.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**99.00**
Hebereke 2	dt	89.00
Hungry Dinosaurs	dt	84.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Int.Superstar Soccer	**dt**	**99.00**
Int.S.Soccer Deluxe	dt	129.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jungle Strike	**dt**	**99.00**
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Killer Instinct	**dt**	**139.00**
Killer Instinct	uk	109.00
Kirbys Ghost Trap	**dt**	**89.00**
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Lobo	dt	129.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario World 2	**dt**	**109.00**
Mask	dt	99.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00
Mega Man X 2	**dt**	**109.00**
Mega Man 7	**dt**	**109.00**
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 96	**dt**	**99.00**
NHL Hockey 96	**dt**	**109.00**
Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	**dt**	**79.00**
Power Ranger 2	dt	119.00
Prehistorik Man	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Revolution X	**dt**	**109.00**
Samurai Shodown	dt	99.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	89.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	99.00
Spawn	dt	114.00
Star Trek: Next Gen.	**dt**	**109.00**
Star Trek:Deep Space	**dt**	**109.00**
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park (kp.dt.)	**dt**	**109.00**
Tim in Tibet	dt	129.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
Turrican 2	**dt**	**99.00**
Unirally	dt	79.00
Urban Strike	**dt**	**99.00**
Venom:Spider-Man	dt	114.00
Waterworld	dt	109.00
Weapon Lord	dt	119.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arrcade	dt	99.00
Mickey Mania	dt	49.00
Mighty Max	dt	49.00
Page Master	dt	49.00
Parodius	dt	39.00
Punch Out!	dt	59.00
Rise of the Robots	**dt**	**49.00**
Sailormoon	dt	49.00
Soul Blazer	dt	69.00
Star Wars 3	dt	59.00
Star Wing	dt	39.00
Stargate	**dt**	**39.00**
Syndicate	**dt**	**39.00**
Tiny Toon	dt	39.00
True Lies	dt	49.00
Utopia	dt	49.00
Vortex	dt	69.00
WWF Raw	dt	69.00
Zero the Kamikaze	dt	49.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Sonderangebote

Aah! Real Monster	dt	59.00
Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Ardy Lightfoot	dt	59.00
Beavis and Butthead	**dt**	**39.00**
Bomberman 2	dt	59.00
Captain Commando	dt	69.00
Clay Mates	dt	39.00
Dropzone	dt	39.00
Earth Worm Jim	dt	69.00
Fun & Games	dt	39.00
Hebereke Popoon	dt	49.00
Indiana Jones	dt	69.00
John Madden 95	dt	39.00
Judge Dredd	dt	49.00
Lemmings 2	dt	59.00
Mario All Star Clas.	**dt**	**69.00**
Mario Kart Classic	**dt**	**69.00**
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Marko's Magic Footb.	dt	49.00
Metroid	uk	59.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	99.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Game Mage 2	dt	69.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleber. Donkey 2	dt	24.00
Spieleb.Mario Worl.2	dt	24.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top Secret Spieleb.	dt	24.95
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Asterix & Obelix	**dt**	**59.00**
Asteroids & Missile	dt	59.00
Bomberman 2	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong Land	**dt**	**59.00**
Dschungelbuch	dt	59.00
Earth Worm Jim	**dt**	**59.00**
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer 96	dt	64.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
John Madden Footb.96	dt	64.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	**dt**	**49.00**
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	49.00
NBA Live 96	dt	49.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NHL Hockey 96	dt	49.00
Pac Panic	dt	45.00
PGA Tour Golf 96	dt	49.00
Pinball Deluxe	dt	59.00
Pinocchio	**dt**	**59.00**
Primal Rage	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetfighter 2	**dt**	**59.00**
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00
Waterworld	**dt**	**49.00**
Worms	dt	59.00
Zoop	dt	44.00

Gameboy-Sonderangebote

John Madden 95	dt	39.00
Seaquest DSV (SGB)	**dt**	**39.00**
Stargate	dt	39.00
Tetris	dt	39.00
WWF Raw	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy Clear View		11.00

MEGA DRIVE

Addams Family Values	dt	109.00
Batman Forever	**dt**	**99.00**
Clay Fighter	dt	79.00
Comix Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	99.00
Death & Ret.o.Superm	dt	89.00
Donald Duck Maui Ma.	**dt**	**109.00**
Dragon - Bruce Lee	dt	69.00
Dynamite Headdy	dt	79.00
Earth Worm Jim 2	**dt**	**109.00**
EXO Squad	dt	109.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**89.00**
Flintstones - Movie	dt	119.00
Generation Lost	dt	69.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
Indiana Jones Gr.Ad.	dt	109.00
J.Madden Football 96	**dt**	**99.00**
Jurassic Park Ramp.	dt	89.00
Justice League	dt	79.00
Light Crusader	dt	109.00
Lobo	dt	114.00
Mario Basler Soccer	dt	114.00
Mask	dt	109.00
Micro Machines 96	dt	99.00
Mr. Nutz	dt	69.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	69.00
NBA Live 96	**dt**	**89.00**
Newman-Haas Indy Car	dt	79.00
NFL Quarterback '96	dt	99.00
NHL Hockey 96	**dt**	**99.00**
Page Master	dt	109.00
Sampres Tennis 96	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Phantasy Star 4	dt	109.00
Pocahontas	**dt**	**109.00**
Power Ranger 2	dt	104.00
Psycho Pinball	dt	69.00
Putty Squad	dt	99.00
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Road Rash 3	dt	79.00
Schlümpfe	dt	99.00
Skidmarks	dt	99.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	109.00
Spirou	dt	99.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
Star Trek:Deep Space	**dt**	**109.00**
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Syndicate	dt	79.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	89.00
Vectorman	**dt**	**99.00**
Venom:Spider-Man	dt	99.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	**dt**	**99.00**
Worms	dt	99.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**99.00**

Mega Drive-Sonderangebote

Aah! Real Monster	dt	59.00
Ballz	dt	29.00
Beavis and Butthead	**dt**	**39.00**
Ecco the Dolphin 2	dt	49.00
Hyperdunk	dt	29.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	59.00
Incredible Hulk	dt	29.00
John Madden 95	dt	44.00
Judge Dredd	dt	49.00
Jurassic Park	dt	49.00
Marko's Magic Footb.	**dt**	**55.00**
Mega Man Wily Wars	**dt**	**39.00**
Mighty Max	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	dt	49.00
Ottifants	dt	29.00
Paws of Fury-Brutal	dt	44.00
Phantom 2040	dt	59.00
Pitfall!	dt	49.00
Puggsy	dt	29.00
Punischer	dt	49.00
Slam Masters	dt	59.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	39.00
Sonic & Knuckles	dt	59.00
Sparkster	dt	59.00
Sword of Vermilion	uk	34.00
Talespin	dt	39.00
Talmits Adventure	dt	29.00
Tazmania 2	dt	49.00
Terminator 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
True Lies	dt	49.00
Warlock	dt	49.00
Wonder Boy 3	dt	59.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	29.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Master System Conver	dt	39.00
MD Tips&Tricks Buch	dt	9.95
Mega Drive o.Spiel	**dt**	**159.00**
Mega Joystick TP514	dt	29.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

MEGA-CD

Beast 2	dt	79.00
Chuck Rally-B.C.Rac.	**dt**	**109.00**
Cobra Space Adventu.	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	89.00
Dune - Wüstenplanet	dt	99.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Flying Nightmares	**dt**	**99.00**
NBA Jam	dt	89.00
Schlümpfe	dt	99.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	99.00
Theme Park	dt	79.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Bill Walsh Football	dt	29.00
Corpse Killer	dt	29.00
Kids on Site	dt	29.00
NHLPA Hockey '94	dt	39.00
Powermonger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00
Road Avenger	dt	19.00
Slam City	dt	29.00
Spider-Man vs. Kings	dt	29.00
Supreme Warrior	uk	29.00
Syndicate	dt	39.00
Wolfchild	dt	29.00

Mega-CD-Zubehör

Mega CD - Buch	dt	9.95
Mega CD 2 & Road Av.	dt	239.00

Sega 32X

Fifa Soccer 96	**dt**	**99.00**
Knuckles Chaotix	dt	109.00
Kolibri	dt	109.00
Metal Head	dt	129.00
Motorcross	dt	109.00
Primal Rage	dt	109.00
Space Harrier	dt	79.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Virtua Fighter	**dt**	**119.00**
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00

Sega 32X-Sonderangebote

Corpse Killer (CD)	dt	29.00
NBA Jam Tournament	dt	29.00
Night Trap (CD)	dt	29.00
Slam City (CD)	dt	29.00
Supreme Warrior (CD)	dt	29.00
WWF Raw	dt	29.00

Sega 32X-Zubehör

MD 32X & Star Wars	dt	289.00
Mega Drive 32X	dt	189.00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark 2	dt	89.00
Battle Sport	dt	89.00
Blade Force	dt	89.00
Captain Quazar	dt	89.00
Casper	dt	99.00
Clayfighter 2	dt	99.00
Creature Shock	**dt**	**94.00**
Cyberia	**dt**	**99.00**
Deathkeep	dt	89.00
Descent	**dt**	**99.00**
Dragon Lore	dt	89.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Foes of Ali	dt	89.00
Golden Gate	dt	89.00
Gridders	us	79.00
Guardian Wars	us	99.00
Hell	dt	79.00
Horde	uk	89.00
Jurassic Park	us	89.00
Killing Time	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Panzergeneral	dt	79.00
PGA Tour Golf 96	**dt**	**89.00**
Phoenix 3	dt	89.00
Poèd	dt	89.00
Primal Rage	**dt**	**99.00**
Psychic Detective	dt	89.00
Rebel Assault	dt	79.00
Return Fire (DA)	dt	89.00
Road Rash	dt	99.00
Sesame Street Numb.	us	79.00
Sewer Shark	us	99.00
Shock Wave	dt	89.00
Shockwave 2	dt	89.00
Starfighter	dt	89.00
Syndicate (DA)	**dt**	**89.00**
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Wing Commander 3	**dt**	**99.00**

3-DO-Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	3.00
Alone in the Dark 1	dt	69.00
Gridders	uk	69.00
Out of this World	us	59.00
Return Fire Map o.D.	dt	49.00
Shadow War of Succ.	**us**	**69.00**
Soccer Kid	uk	39.00
Station Invasion	uk	39.00
Zhadnost	uk	69.00

3-DO-Zubehör

3DZero 6 B. Joypad	dt	49.00
Joypad Adapter S.NES	dt	45.00
Goldstar Joypad	dt	59.00
Goldstar 3-Do+Spiel	dt	649.00
Infrarot Joypad 6 B.	dt	69.00
Joypad SV-1201 3-Do	dt	34.00
Propad SV-1200 3-Do	dt	44.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

JAGUAR

Atari Kart	dt	109.00
Battlemorph (CD)	dt	99.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Fight For Life	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Hover Strike (CD)	dt	109.00
Missile Command	dt	109.00
Pitfall	dt	109.00
Primal Rage (CD)	**dt**	**89.00**
Rayman	**dt**	**129.00**
Space War 2000	dt	99.00
Ultra Vortex	us	129.00
Zool 2	dt	79.00

Jaguar-Sonderangebote

Checkered Flag	dt	49.00
Club Drive	dt	49.00
Crescent Galaxy	dt	49.00
Dino Dudes	dt	49.00
Dragon - Bruce Lee	dt	49.00

Jaguar-Zubehör

Cat-Box	dt	139.00
Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt	219.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

Sony PSX

Adidas PS Soccer	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Assault Rigge	dt	89.00
Battle A.Toshinden 2	**dt**	**94.00**
Beyond the Beyond	dt	94.00
Casper	dt	94.00
Castlevania	dt	99.00
Chaos Control	dt	89.00
Chronicles o.t.Sword	dt	94.00
Cyberia	dt	94.00
Cybersled	dt	84.00
D's Dining Table	dt	84.00
Defcon 5	dt	89.00
Descent	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
ESPN Extreme Games	dt	89.00
Fade to Black	DV	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Gola Storm (Konami)	dt	99.00
Hebereke's Popoitto	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	83.00
Horned Owl	dt	94.00
Impossible Mission	dt	99.00
Int. Champ. Soccer	dt	89.00
John Madden 96	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Jupiter Strike	dt	84.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	89.00
Loaded	dt	89.00
Lone Cyborg	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mickey Mania	**dt**	**89.00**
Museum Piece 1	dt	94.00
Myst	**dt**	**94.00**
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius Deluxe	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Philosoma	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Plades of Rage	dt	99.00
Powerserve	dt	89.00
Primal Rage	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Raven Project	**dt**	**89.00**
Rayman	dt	99.00
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer Revol.	**dt**	**94.00**
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00
Roll Cage	dt	99.00
Shell Shock	dt	89.00
Shock Wave Assault	**dt**	**89.00**
Silverload	dt	94.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Street Racer	dt	99.00
Striker 96	dt	89.00
Tekken	dt	99.00
Theme Park	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	79.00
Time Commando	DV	89.00
Total NBA 96	dt	94.00
True Pinball	**dt**	**89.00**
Twisted Metal	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
Warhammer Fantasy B.	**dt**	**89.00**
Warhawk	dt	89.00
Wing Commander 3	dt	99.00
Wipe out	dt	89.00
World Cup Golf	dt	89.00
Worms	dt	89.00
WWF Arcade	dt	79.00
X-Com Enemy Unknown	dt	79.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00

Sony PSX-Zubehör

Action Replay Prof.	dt	99.00
Action Rep. PC-Link	dt	79.00
Antennenkabel PSX	dt	45.00
ASCII Joystick	dt	109.00
ASCII Joypad PSX	dt	44.00
ASCII Joypad Autof.	dt	59.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Infrarot Joypads PSX	dt	89.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad SV-1102 Sony	dt	44.00
Propad SV-1100 Sony	dt	59.00
Verlängerung Joypad	dt	24.00
Link-Kabel PSX	dt	45.00
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
Multi Tab Sony Plays	dt	59.00
NeGcon Joypad	dt	84.00
Programm Joypad Sun	dt	59.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	39.00
Sony Playstation	dt	579.00

Saturn

B.A. Toshinden Remix	dt	94.00
Bug	dt	109.00
Casper	dt	94.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Clockwork Knight 2	dt	99.00
Cyber Speedway	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
D's Dining Table	dt	84.00
Darius Gaiden	dt	84.00
Daytona USA	dt	109.00
Deadly Skies	dt	94.00
Digital Pinball	dt	99.00
Dracula X	dt	99.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galactic Attack	dt	84.00
Hebereke	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Myst (kompl. dt)	**dt**	**99.00**
Mystaria	dt	99.00
Mystery Mansion	dt	119.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Allstar Hockey	dt	99.00
Panzer Dragoon	dt	99.00
Parodius Deluxe	dt	99.00
Primal Rage	dt	89.00
Probotector	dt	99.00
Rayman	**dt**	**94.00**
Real Yumeme (kp.dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Sega Rally	dt	109.00
Shell Shock	dt	99.00
Sim City 2000 kp.dt.	**dt**	**99.00**
Streetfighter Movie	dt	94.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	94.00
True Pinball	dt	99.00
Victory Boxing	dt	94.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Cop + Pistole	**dt**	**139.00**
Virtua Fight 2 Remix	**dt**	**65.00**
Virtua F.& Clockw.K.	dt	99.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Fighter 2	**dt**	**99.00**
Virtua Hang-On	dt	99.00
Virtua Racing	dt	99.00
Virtual Hydlide	dt	99.00
Waterworld	dt	94.00
Wing Arms	dt	99.00
World Series Baseb.	dt	94.00
Worms	dt	94.00
WWF Wrestlemania	dt	89.00

Saturn-Zubehör

6 Button Joypad	**dt**	**39.00**
6 Spieler Adapter	dt	69.00
8 Meg Memory Card	dt	99.00
Action Replay Saturn	**dt**	**99.00**
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Hyper Joypad Saturn	dt	24.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Joypad Eclipse SV461	dt	44.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Joypad SV-460	dt	34.00
Photo CD-System	dt	54.00
Programm Joypad Sun	dt	59.00
RGB-Scart Kabel	dt	29.00
Saturn+VF & Clockw.	dt	799.00
Video CD MPEG-Karte	dt	329.00
Sega Saturn o. Spiel	**dt**	**649.00**
Sega Saturn + 3 Spi.	dt	899.00
Turbo Joypad Saturn	dt	34.00
Universal Adaptor	dt	49.00
Verlängerung Joypad	dt	19.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.
Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste. • An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. • Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,–/ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

PLANET SATURN


Schieß oder stirb! Im Alienhauptquartier stürmen die Grunts todesmutig auf Euch zu.

Videosequenzen betten die Missionen in eine Science-Fiction-Story. Dabei wurden Realschnipsel und Animationen glänzend aufeinander abgestimmt und gemischt.

Ghen War



Seit es Videospiele gibt, plagen uns übermenschliche Aggressoren. Ob Genestealer, Alien-Pinguine oder die Ghens, alle haben es auf das süße Menschenfleisch abgesehen. Da sich die Ghens in unserem Sonnensystem schon häuslich eingerichtet haben, schnappt Ihr Euch einen Mech und zieht los, die Finsterlinge in 20 Missionen an den Rand des Universums zu verjagen.

Ihr beginnt auf der Venus und dringt über Mars, Mond und Erde bis zum Alienhauptquartier vor: In moderner Ego-3D-Perspektive stampft Ihr durch die verwinkelten Polygonschluchten des tristen Planeten. Mit den L- und R-Tasten weicht Ihr gegnerischen Schüssen aus, mit "X" dreht Ihr Euren Mechtorso um die eigene Achse. Der eingebaute Radar weist Euch den Weg und macht auf Feinde und Extras aufmerksam, mit flink durchgewechselten Raketen, Laser, Granaten und Minen sprengt Ihr den Feind aus der Deckung. Extraleben und Bonusenergie findet Ihr in Erdhaufen oder auf hohen Plattformen, die Ihr nur durch Geheimgänge erklimmen könnt. Um die Mission abzuschließen, müßt Ihr Stromaggregate, Stützpunkte und Bunker zerstören oder den Quadranten von Feinden säubern. Die bewährte 3D-Shooter-Steuerung habt Ihr sofort kapiert, Menüs und Statistiken sind übersichtlich und logisch konzipiert. Die kahle bis farbenprächtige Endzeitgrafik ist flott genug für hitzige Gefechte, nur der Bausteineffekt tritt trotz Tiefenverdunklung gelegentlich auf. Dafür entschädigen die heulende Metal-Musik und herrlich detailreiche Explosionen. Im Vergleich zum Playstation-Kollegen "Krazy Ivan" überzeugt "Ghen War" mit seinen versteckten Gängen und Extras, den rechenaufwendigen Höhlen und Häuserschluchten. *oe*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140


Versteckte Extraleben findet Ihr auf hohen Plattformen oder vergraben unter Schutt und Erde.



Im Statusbildschirm erörtert Ihr Eure Position und informiert Euch über Missionsziele und Trefferquote.


Ein Gehirn auf Rädern: Die Snails feuern mit Energiebällen und stecken einige Treffer locker weg.

GHEN WAR

ab 12 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	78%

Durchdachte 3D-Missionen mit geschickt plazierten Feinden und Extras: Gelegentlich vorkommende grobe Pixel stören kaum.

Chaos Control



Kein Bock auf Verbesserungen: Das CDi-Original (MAN!AC 3/95) wurde 1:1 für den Saturn umgesetzt, die FMV-Qualität ist sogar schlechter als beim Vorbild. "Chaos Control" bleibt ein klar unterdurchschnittliches, lineares Zielkreuz-Ballerspiel ohne Überraschungen, aber vielen Mankos. Getroffene Gegner behalten den Kurs bei und werden lediglich von einer Rauchwolke umhüllt, der Schwierigkeitsgrad ist relativ niedrig. In Anbetracht der Konkurrenz ("Revolution X", "Virtua Cop") interessiert das lieblos adaptierte "Chaos Control" niemanden. Ein Relikt aus vergangenen Tagen. *mg*

Erhältlich bei World of Games, Heidelberg. Tel: 06221/184134




Die FMV-Qualität ist für Saturn-Verhältnisse gut, erreicht aber nicht die MPEG-Brillanz der CDi-Vorlage.

ab 6 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	VIRGIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	37%

Hoffnungslos veraltet: Grafisch ordentliche Fadenkreuz-Action im SF-Ambiente ohne die geringsten spielerischen Finessen.



GROBI´S GAMESHOP



Täglich Neuheiten

 **0 55 22 / 7 34 77**

Besucht unser Ladengeschäft

Super Nintendo

Asterix & Obelix dt	129,–
Batman Forever dt.	119,–
Breath of Fire 2 us	149,–
Bomberman 3	119,–
Castlevania Vampire dt	139,–
Demolition Man	119,–
Donkey Kong C. 2 us	149,–
Donkey Kong C. 2 dt	139,–
Earthworm Jim 2 dt.	129,–
FIFA Soccer 96	109,–
Hagane dt.	119,–
Inter. Star Soccer 2	129,–
Justice League dt.	129,–
Killer Instinct us.	149,–
Mario World 2 dt.	119,–
Mega Man X2 dt.	119,–
Mega Man 7 dt.	119,–
NBA Live 96	129,–
NHL 96	129,–
Primal Rage dt.	139,–
Pac Man 2 dt.	119,–
Pinocchio dt.	129,–
Secret of Evermore dt.	119,–
Shadowrun dt.	129,–
Syndicate dt.	99,–
Super Turrican 2 dt.	119,–
Super Dropzone dt.	119,–
Wario Woods dt.	89,–
WWF Wrestl. Arcade	129,–
Pad dt.	29,–
Ascii Pad dt.	39,–
A.R.P. 3 dt.	99,–
Fire Adapter	49,–
Powerstation dt.	189,–
5 Spieler Adapter	49,–
RGB Kabel dt.	29,–
Super Game Boy dt.	99,–

Playstation

Grundgerät dt.	579,–
Grundgerät us RGB	699,–
Air Combat dt.	99,–
Alien Trilogy dt.	109,–
Assault Rigs dt.	99,–
Cyberia dt.	109,–
Destruction Derby dt.	109,–
Discworld dt.	99,–
Extreme Sports dt.	99,–
FIFA Soccer dt.	99,–
Krazy Ivan dt.	99,–
Lemmings 3D dt.	99,–
Lone Soldier dt.	99,–
Loaded dt.	109,–
Namco Vol. 2 jp.	139,–
Novastorm dt.	99,–
NBA Jam T.E. dt.	99,–
Primal Rage dt.	109,–
Parodius Deluxe dt.	99,–
PGA Tour Golf 96 dt.	99,–
Philosoma dt.	99,–
Raiden dt.	99,–
Rayman dt.	99,–
Ridge Racer 2	149,–
Road Rash dt.	99,–
Rock'n'Roll Racing 2 dt	109,–
Rapid Reload dt.	99,–
Ridge Racer dt.	109,–
Street Fighter Alpha jp	139,–
Street Fighter Movie dt.	99,–
Shell Shock dt.	99,–
Shock Wave dt.	99,–
Shock Wave Assault dt.	109,–
Snatcher jp.	149,–
Striker 96 dt.	99,–
Tohshinden dt.	99,–
Tohshinden 2 jp	139,–
Total NBA dt.	109,–
Tekken dt.	109,–
Theme Park dt.	99,–
Twisted Metal dt.	99,–
Viewpoint dt.	99,–
Wing Comma. 3	109,–
Wipe Out dt.	109,–
WWF Arcade dt.	109,–
Memory Card dt.	49,–
Pad dt.	59,–
Mouse dt.	59,–
Ascii Pad dt.	69,–
Antennenkabel dt.	49,–
Arcade Wheel us	139,–
Link Kabel dt.	49,–
RGB Kabel dt.	59,–
Neocon dt. Dez.	99,–
Ascii Stick dt.	109,–

Sega Saturn

Grundgerät dt.	649,–
Grundgerät us RGB	699,–
FIFA Soccer 96 dt.	99,–
NBA Jam T.E. dt.	109,–
Panzer Dragoon dt.	109,–
Pebble Beach Golf dt.	99,–
Primal Rage dt.	99,–
Parodius Deluxe dt.	99,–
Rayman dt.	109,–
Shinobi dt.	109,–
Sega Rally dt.	109,–
Street Fighter Alpha jp	139,–
Theme Park dt.	99,–
Thunderhawk dt.	109,–
Vampire Hunter jp.	139,–
Virtua Fighter 2	139,–
Virtua Racing dt.	109,–
Pad dt.	59,–
Stick dt.	99,–
Adapter Uni.	89,–
Lenkrad dt.	119,–

Neo•Geo CD

Grundgerät inkl. Spiel	579,–
Aero Fighters 2	109,–
Aero Fighters 3	129,–
Art of Fighting 2	107,–
3 Count Bout	129,–
Fatal Fury 3	139,–
King of Fighters '94	129,–
King of Fighters '95	129,–
Last Resort	99,–
Mutation Nation	129,–
NAM 1975	99,–
Puzzle Bobble	119,–
Pulstar	129,–
Robo Army	129,–
Samurai Shodown 2	139,–
Samurai Shodwon 3	129,–
Super Sidekicks 3	129,–
Sengoku 2	129,–
Savage Reign	139,–
Top Hunter	109,–
Viewpoint	129,–

Jaguar dt. 399,–

mit 3 Spielen

Ladenpreise können abweichen. Alle neuen US und Japan-Games zwei Tage nach Erscheinen bei uns erhältlich! Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 30,–. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

Wir halten, was andere versprechen:

Nintendo 64 lieferbar in der 17. KW jp.



Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825

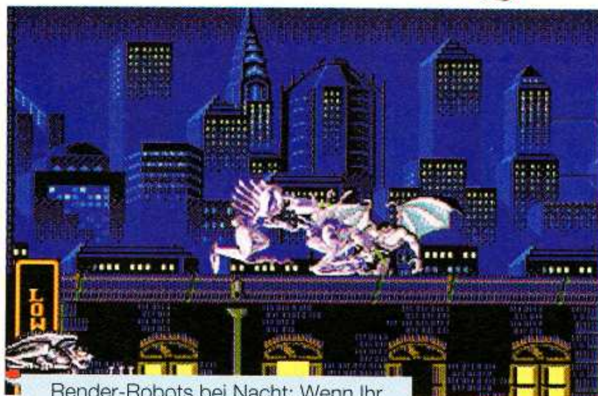
Viele weitere Artikel auf Lager

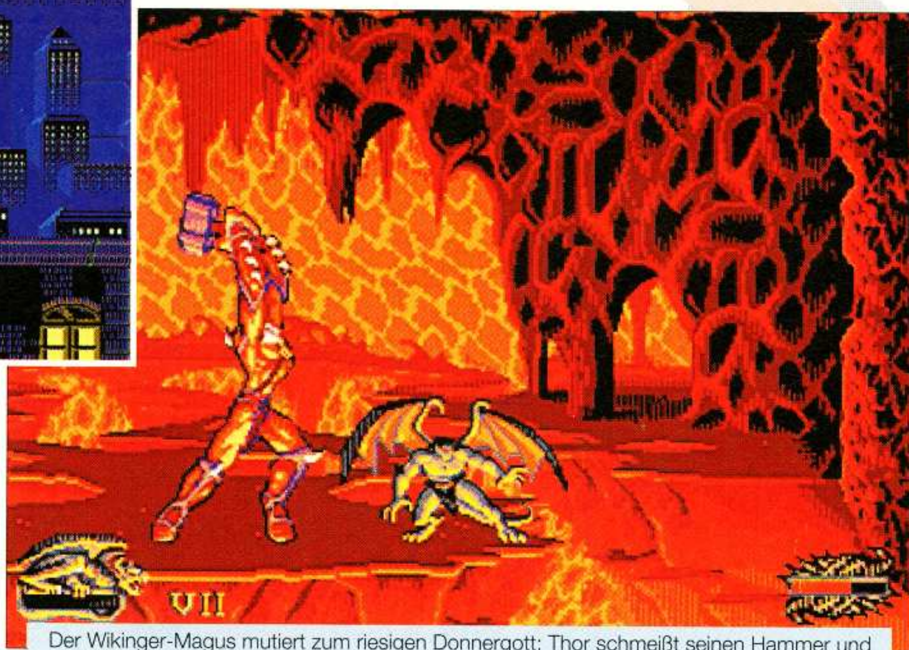
Wir haften nicht für Inkompatibilität.



SEGA SECTOR

Während die meisten Disney-Serien für Kinder gezeichnet werden, sprechen die monströsen "Gargoyles"-Helden auch erwachsene TV-Zuschauer an. Goliath und Konsorten brüllen, daß die Wände wackeln und schleudern ihre Widersacher ungehemmt durch die Gegend, die mystische Story wird mit düsterem Flair und tiefsinnigen Charakteren vermittelt. Wer technisch herausragende Zeichentrick-Fantasy genießen will, schaltet am Wochenende um 10 Uhr RTL ein, Laserdisc-Freaks lesen unsere Kritik im nächsten "Laser Cinema".


Render-Robots bei Nacht: Wenn Ihr nicht rechtzeitig ausweicht, beißen sich die Stahl-Biester fest.


Der Wikinger-Magus mutiert zum riesigen Donnergott: Thor schmeißt seinen Hammer und zertrümmert die Felszinnen. Taktischer Tip: Geht in die Hocke und landet Beinfeger.

Gargoyles



994 nach Christus. Mit dem magischen "Auge Odins" überrennt ein machthungriger Wikingerstamm das frühmittelalterliche England. Der Ansturm der Barbaren macht erst vor Castle Wyvern halt: Als Herrscher der dämonischen Gargoyles will Burgherr Goliath die Invasion verhindern. Doch die Wikinger-Magier haben ihre Horden in die Burg gehetzt und den Stammsitz der Wasserspeier mit Fallen gespickt: Goliath segelt von Turm zu Turm, kraxelt mit stahlharten Klauen die Schloßwände empor und schleudert seine Feinde mit übermenschlicher Kraft zu Boden. Um Fallgatter zu öffnen, schwingt sich Euer Gargoyle auf Gegengewichte, magischen Pfeilgeschossen weicht Ihr mit Flügelschlägen aus.

Nach der Niederlage gegen Goliath planen die Nordmänner einen unfairen Vergeltungsschlag: In den Lavagrotten unter der Burg wollen die niederträchtigen Gesellen die Brutstätten Eurer Sippe vernichten. Trotz steinharter Haut ist Verfolger Goliath nicht feuerfest: Ihr gleitet über Abgründe hinweg, Schmiedeherde werden mit Kettenzügen bedient und geben Euch mit heißem Luftzug Auftrieb. Leider ist alle Mühe umsonst. Wenn Goliath den Oberzauberer ins Feuermeer gestürzt hat, sind die kleinen Gargoyles schon verbrannt.

Der Mißerfolg wird mit einem Fluch bestraft: Goliath und sein Clan erstarren zu Stein, bis Millionär Xanatos die Burg 1995 auf seinen Wolkenkratzer in Manhattan verfrachtet. Ihr lotst Euren irritierten Dämonen durchs neuzeitliche Manhattan und legt in Prügel-Manier gerenderte Roboter aufs Kreuz. Goliath zerdeppert Oberlichter, rammt durch brüchige Häuserfassaden und verfolgt Xanatos' Stahl-Gargoyles über eine U-Bahn in voller Fahrt. Sprung- und Gleitmanöver Eures Helden werden in konventioneller Jump'n'Run-Manier ausgeführt, unterliegen allerdings der üblichen Disney-Krankheit: Nach einem Satz strauchelt das schlaksige Heldensprite, unfaire Stellen und fehlende Paßwort-Option fordern Nerven aus Stein. Schlag-Repertoire sowie exzessive Zweikämpfe wurden dem "Final Fight"-Ambiente entliehen und blasen dem Helden frischen Wind unter die Schwingen. Die Sprite-Animation ist in gewohnter Disney-Manier vorlagengerecht und filigran. Wer farbarme Hintergründe und übertrieben harte Bosse verschmerzen kann, erhält grandios präsentierte Jump'n'Run-Kost mit solider Technik. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

MBIT 16 | ab 12 Jahren

SYSTEM	MEGA DRIVE
HERSTELLER	DISNEY
BRD-RELEASE	SOMMER
SPIELSPASS	72 %

Jump'n'Run-Gargoyles mit Prügel-Talent: Technisch und spielerisch gelungene Disney-Umsetzung nach Serienvorlage.




Trotz tonnenschwerem Körper immens geschickt: Clanchef Goliath schlägt seine steinharten Klauen ins Gemäuer und geht die Wände hoch. Abgründe überwindet Ihr nach wenigen Flügelschlägen im Gleitflug (rechts).


Duell gegen den Eisernen Clan: Goliath verfolgt die Blech-Gargoyles durch die U-Bahn und lädiert den Zug.


Ihr schwingt Euch an Stahlpfeilern über den Lava-See. Wenn sich die Greifer öffnen, purzelt Goliath in die Flammen.

METROPOLIS

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	80,00	129,90
YOSHIS ISLAND	50,00	79,90
F ZERO	5,00	14,90
KING ARTHUR (US)	30,00	59,90
SPECTRE	5,00	14,90
FINAL FANTASY §	50,00	79,90
TOM & JERRY	30,00	59,90
DESERT STRIKE	30,00	59,90
DONKEY KONG	40,00	69,90
LUFIA	40,00	69,90
ROBOTREK	20,00	44,90
SUPER SOCCER	10,00	29,90
NHL 95	20,00	44,90
STARWING	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	40,00	69,90
SECRET OF MANA	30,00	59,90
FIFA SOCCER 96	60,00	89,90
INDIANA JONES	20,00	44,90
STAR WARS	20,00	44,90
TINY TOONS	5,00	14,90
MARIOKART	30,00	59,90
ZELDA	20,00	44,90
GHOULS & GHOSTS	5,00	14,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
ZOMBIES	10,00	29,90
TURRICAN 2	40,00	69,90
CHRONO TRIGGER	50,00	79,90
BATMAN FOREVER	40,00	69,90
MICRO MACHINES	20,00	44,90
BOMBERMAN	30,00	59,90
TRUE LIES	20,00	44,90
SUPER STREETFIGHTER 2	40,00	69,90

Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	60,00	99,90
MEGA DRIVE I+PAD	40,00	79,90
LANDSTALKER	30,00	59,90
NBA LIVE 95	10,00	29,90
WORLD OF ILLUSION	10,00	29,90
CHUCK ROCK	10,00	29,90
MEGA GAMES	5,00	14,90
DRAGONS FURY	20,00	44,90
FEVER PITCH SOCCER	30,00	59,90
NHL 96	40,00	69,90
COOL SPOT	10,00	29,90
SUPER STREETFIGHTER 2	30,00	59,90
COMIC ZONE	40,00	69,90
STORY OF THOR	30,00	59,90

Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL	90,00	149,90
WWF RAGE IN CAGE	5,00	14,90
SONIC CD	5,00	14,90
EARTHWORM JIM	30,00	59,90
SURGICAL STRIKE	20,00	44,90
GROUND ZERO TEXAS	10,00	29,90
SOULSTAR	20,00	44,90
LUNAR THE SLIVERSTAR	40,00	69,90

Neo Geo CD 16 Bit — NG Module Werden Leider Nicht Mehr Geführt	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)	175,00	249,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	40,00	69,90
PULSTAR	40,00	69,90
3 COUNT BOUT	30,00	59,90
GHOST PILOTS	20,00	44,90
VIEWPOINT	30,00	59,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90
FATAL FURY 3	40,00	69,90
SIDEKICKS 2	15,00	29,90
BLUES JOURNEY	20,00	44,90

3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
3DO PAL MIT SPIEL	250,00	349,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
KILLING TIME	40,00	69,90
SPACE HULK	20,00	44,90
JOHN MADDEN	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
RETURN FIRE	30,00	59,90
FLYING NIGHTMARES	30,00	59,90
SUPREME WARRIOR	10,00	29,90
STARBLADE	10,00	29,90
ROAD RASH	30,00	59,90

SONY PLAYSTATION AB 1.3.96.	ANKAUF	VERKAUF
PSX IMPORT	325,00	449,90
PSX DEUTSCH	285,00	399,90
TOSHINDEN	20,00	44,90
WORMS	30,00	59,90
PGA GOLF	20,00	44,90
AIR COMBAT	30,00	59,90
WIPEOUT	30,00	59,90
TEKKEN	30,00	59,90
HI OCTANE	20,00	44,90
TOUKON RETSUDEN (JAP)	40,00	69,90
RAPID RELOAD	15,00	29,90
TWISTED METAL	40,00	69,90
FIFA 96	40,00	69,90
STREET FIGHTER THE MOVIE	15,00	29,90
WWF WRESTLE ARCADE	20,00	44,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
THEME PARK	30,00	59,90

SEGA SATURN AB 1.3.96.	ANKAUF	VERKAUF
SATURN IMPORT	325,00	449,90
SATURN DEUTSCH	285,00	399,90
X COM (JAP)	50,00	79,90
VIRTUA RACING	30,00	59,90
DAYTONA	30,00	59,90
MANSION OF HIDDEN SOULS	20,00	44,90
PANZER DRAGOON	20,00	44,90
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	15,00	29,90
THUNDERHAWK 2	40,00	69,90
KING OF SPIRITS (JAP)	30,00	59,90
HANG ON GP (JAP)	30,00	59,90
RAYMAN	30,00	59,90
SHIN SHINOBI DEN (JAP)	20,00	44,90
CLOCKWORK KNIGHT	15,00	29,90
FIFA 96	40,00	69,90
GEN WAR (US)	20,00	44,90
SEGA RALLY (US)	50,00	79,90

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit		VERKAUF
PSX GRUNDGERAT		575,00
SHELL SHOCK		89,90
THUNDERHAWK 2		89,90
RAPID RELOAD		59,90
WARHAWK		99,90
NOVASTORM		59,90
WORMS		99,90
STARBLADE		99,90
PHILOSOMA		99.90
WWF WRESTLEMANIA	WEITERE	79,90
LOADED	NEUHEITEN	99,90
TWISTED METAL	AUF LAGER	99,90
JUMPING FLASH		59,90
FIFA 96		99.90
LONE SOLDIER		99,90
STREETFIGHTER THE MOVIE		79,90
PANZER GENERAL		99,90
RGB CABLE		49.90
MEMORY CARD		49.90
JOYBOARD		119,90
MOUSE		59.90
CONTROL PAD		59,90
ASCii PAD		69.90
IMPORT	IMPORT	IMPORT
TOSHINDEN 2 JP		179,90
TWO TENKAKU JP	WEITERE	159,90
THE FIREMEN JP	NEUHEITEN	159.90
NAMCO MUSEUM JP	AUF LAGER	149.90
RIDGE RACER REVOLUTION JP		119,90
PGA GOLF 96 US		129.90

Sega Saturn 32 Bit		VERKAUF
SEGA SATURN OHNE SPIEL		599.90
SHELL SHOCK		99.90
THUNDERHAWK 2		99.90
THEME PARK		109.90
ADAPTOR		69.90
FIFA SOCCER 96	WEITERE	99.90
CASPAR		99.90
VICTORY BOXING	NEUHEITEN	119.90
ALIEN TRILOGY	AUF LAGER	109.90
MPEG KARTE		329,90
CLOCKWORK KNIGHT 2		99.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD		109,90
VIRTUA HANG ON		109,90
VIRTUA COP		149,90
SEGA RALLY		109,90
ROBOTICA		99,90
SHINOBI X		99,90
SIM CITY 2000		99,90
VIRTUA FIGHTER 2		109,90
CHAOS CONTROL		99,90
GEX		99,90
JOHNNY BAZOOKATONE		99.90
IMPORT	IMPORT	IMPORT
SHIN SHINOBI DEN (JP)		99.90
SIDE POCKET (JP)		89.90
IN THE HUNT (JP)		129.90
PARODIOUS (JP)	WEITERE	79.90
DR. ROBOTNIK (JP)	NEUHEITEN	119.90
PRETTY FIGHTER (JP)	AUF LAGER	89.90
VITUA VOLLEYBALL (JP)		89.90
GALAXY FIGHT (JP)		129.90
GHEN WAR (US)		119,90
VALORA VALLEY GOLF (US)		119,90
CORPSE KILLER (US)		119.90

Sega Mega Drive & 32 X		VERKAUF
LIGHT CRUSADER		119,00
VECTORMAN		119.90
COMIC ZONE		119.90
SONIC COMPILATION		129.00
BATMAN FOREVER		99.90
SHINING FORCE IV		129.90
MEGAMAN X		119.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD		119.90
VIRTUA FIGHTER REMIX 32X		119.90
DEMOLITION MAN	WEITERE	99.90
FEVER PITCH SOCCER	NEUHEITEN	109.90
SKELETON CREW	AUF LAGER	99.90
BLOODSHOT		69.90
NBA JAM 32X		99.90
SPACE HARRIER		59.90
FIFA 96		119.90
NBA LIVE 96		119.90
NHL 96		119.90

3 DO 32 Bit		VERKAUF
SPACE HULK		119,00
CASPER		99.90
KILLING TIME		119.90
SHOCKWAVE 2		119.90
BUST A MOVE	WEITERE	119.90
PERFECT GENERAL	NEUHEITEN	109.90
KINGDOM FAR REACHES	AUF LAGER	109.90
PSYCHIC DETECTIVE		119.90
RETURN FIRE 2		89.90

IBM PC CD Rom Computer		VERKAUF
WARCRAFT 2		99,90
TRIVIAL PURSUIT		79,00
NBA JAM	WEITERE	99.90
PHANTASMAGORIA	NEUHEITEN	129.90
SPACE MARINES	AUF LAGER	79.90
TOWER		109.90
BURIED IN TIME		89.90
WOODRUFF		89.90
FRANKENSTEIN		99.90
ALIENS		79.90
KINGDOM FAR REACHES		99,90
THUNDERHAWK 2		99,00
MONOPOLY		69.90
AIR POWER		89.90
WING COMMANDER 4		109.90
CAESAR 2		99.90
11th HOUR		99.90
DIG		74.90
LEISURE SUIT 1 - 6		99.90
ALIEN ODYSSEY		79.90
HUGO		69.90
CAPITALISM		89.90
BURN CYCLE		89.90
SIMON THE SOURCER 2		89.90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit		VERKAUF
MARIOWORLD 2		119,00
DONKEY KONG 2		139.90
SECRET OF EVERMORE		109.90
TETRIS 2		119.90
TIM IN TIBET		139.90
CHRONO TRIGGER		139.90
WIZARDRY V		99.90
OBITUS		99.90
LUFIA		99.90
INT'L SUPERSTAR SOCCER 2		139.90
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)		129.90
THEME PARK		119.90
BOMBERMAN 3		109.90
CASPER		129.90
PRIMAL RAGE		119.90
PUTTY SQUAD		129,00
FOREMAN FOR REAL	WEITERE	119.90
BATMAN FOR EVER	NEUHEITEN	119.90
DUNGEON MASTER	AUF LAGER	139.90
PACMAN 2		119.90
LUFIA		99.90
POCKY N ROCKY 2		129.90
CASTLEVANIA 2		109.90
DEMONS CREST		49.90
KILLER INSTINCT		139.90
PINOCCIO		129.90
DONALD IN MAUI MULLARD		129.90
BREATH OF FIRE 2		129.90
LUFIA 2		139.90
MARKOS MAGIC FOOTBALL		79.90
7th SAGA 2		139.90
WARIOS WOODS		79.90

Nintendo Gameboy		VERKAUF
NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK		99,00
ASTERIY & OBERLIX		69.90
ARCADE CLASSIC 3		69.90
PGA TOUR GOLF 3	WEITERE	69.90
STAR TREK BEYOND NEXUS	NEUHEITEN	59.90
BOMBERMAN	AUF LAGER	64.90
STREETFIGHTER 2		69.90
MICKEYMOUSE 5		69.90
KIRBYS DREAMLAND 2		69.90

Sega Game Gear		VERKAUF
F1 CHAMPIONSHIP		49,90
KAWASAKI SUPERBIKES		49.90
TOME & JERRY	WEITERE	69.90
STARGATE	NEUHEITEN	49.90
WIZARD PINBALL	AUF LAGER	49.90
MICKEY MOUSE 3		79.90
FATAL FURY SPECIAL		79.90
SUPER COLUMNS		69.90
SONIC DRIFT RACING		69.90

SNK NEO GEO CD 16 Bit		VERKAUF
KABUKI CLASH		129,00
SAMURAI SHOWDOWN 3		129.90
GOAL GOAL GOAL		129.90
BASEBALL STARS		79.90
SOCCER BRAWL		79.90
WORLD HEROES		89.90
BASEBALL 2020		89.90
SENGOKU 1		79.90
FATAL FURY 1		59.90
PULSTAR	WEITERE	129,90
KING OF FIGHTERS 95	NEUHEITEN	119.90
PANIC BOMBERMAN	AUF LAGER	129.90
SIDEKICKS 3		129.90

Jaguar & Jaguar CD 64 Bit		VERKAUF
RAYMAN		139,00
FEVER PITCH SOCCER		129.90
PITFALL		129.90
MISSILE COMMAND 3D		129.90
NBA JAM	WEITERE	129.90
MYST (CD)	NEUHEITEN	129,90
BATTLEMORPH (CD)	AUF LAGER	119,90
PRIMAL RAGE		119.90

Philips CD-i 32 Bit		VERKAUF
PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG		999,90
PHILIPS 450 OHNE SPIEL & IMPEG		699.90
FOREST GUMP		49.90
FLASHBACK		79.90
BURN CYCLE		89.90
LOST EDEN		89.90
HOTEL MARIO	WEITERE	119.90
HUNT FOR RED OCTOBER	NEUHEITEN	39.90
STAR TREK NEXT GENERATIO	AUF LAGER	49.90
SADE		39.90
ROCK LEGENDS		49.90
MR BEAN		39.90
BERTELSMAN LEXICON		279.90

Diverse Neu & Gebraucht	
SUPER NINTENDO KONSOLE	189,90
SNES CONTROL PAD	29,90
SNES 50/60 HZ ADAPTOR	29,90
SNES ASCii PAD	49.90
SNES PRO ACTION REPLAY 3	99.90
SNES ADVANTAGE JOYBOARD	79.90
SNES ARCADE JOYSTICK	79.90
MEGADRIVE 2 KONSOLE	189.90
SEGA MOUSE	79.90
MD PRO ACTION REPLAY 2	89.90
SONY CONTROL PAD	59.90
SONY EXTENSION CABLE	29.90
SONY MOUSE	59.90
SONY MEMORY CARD	49.90
SATURN CONTROL PAD	49.90
PRO. ACTION R. SATURN	99.90
UNIVERSAL ADAPTOR SATURN	69,00
LENKRAD SATURN	139.90
JOYBOARD SATURN	99.90
CDi ROLLERCONTROLLER	119.90
CDi INFRA ROT PADS	119.90
JAGUAR MIT CYBERMORPH (GEBR.)	199,90
MCD 2 BACK-UP RAM	99.90
PC CD GRAVIS GAMEPAD	59.90
G-BOY PRO ACTION REPLAY	39.90
3DO GOLDSTAR PAD	99.90
3DO INFRA ROT PADS	139.90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

INFORMATION

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir Liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

Versandkosten

Porto (Inland) : 6,00DM
Post-Nachnahme : 6,00DM
Porto (Ausland) :15,00DM

Öffnungszeiten

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

Sonstige Information

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.

Versand Bestellannahme

0541-66016
-66017
FAX.: 0541 - 66015

ENDE APR. JAP. ULTRA 64 DT. SEPT.96

NINTENDO ULTRA 64 JAPAN

Next Generation Konsolen

SONY PLAYSTATION DT Ohne Spiel **575,- DM**

SEGA SATURN DT Ohne Spiel **599,- DM**

NEO GEO CD Ohne Spiel **399,- DM**

GOLDSTAR 3 DO mit 1 Spiel **699,- DM**

DER SPIELSPAß FÜR ALLE SYSTEME

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.

Videospiel-Kritik: So funk



It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.

TEST & KRITIK

MAN!ACs sind von Geburt auf scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.

Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter *Sony Dimension, Planet Saturn, 3DO Zone, Sega Sektor* oder *Nintendo Nation*) besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.

Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spielspaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

MAN!AC

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	SGI
ZIRKA-PREIS	5,90 MARK
ANBIETER	MZV
GRAFIK	86 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	80 %

Gewaltverherrlichendes 3D-Adventure mit Cyber-Optik und Techno-Sound. Hart, aber gut.

MBiT 8 — *Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)*

CODE 010 201 022 — *Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Paßwortes festgehalten werden.*


Angabe des Datenträgers: Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM.


Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega, Sony oder Nintendo) gespielt werden.


Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte.















...tioniert's

Michael Paul

Kollege Paul ist der MAN!AC-Führung (und einigen von Euch) noch aus seligen "Video Games"-Zeiten ein Begriff. Um den damals angerichteten Schaden gutzumachen, versorgt uns Paul in unregelmäßigen Abständen mit seinen Geniestreichen: Nach dem "Krazy Cars"-Comic in MAN!AC 11/95 plant er nun eine Serie kurzer Videospiel-Strips.



ZAHN DER ZEIT

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90%-Spiel ist auch im Jahr 2000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaßpunkte verloren.



Der Spielstand wird auf Batterie oder Memory Card gespeichert.



Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.



Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.



Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.







Robert Bannert

Robert hat einen harten Monat hinter sich, schließlich erforderte sein zwölfseitiger Rollenspielartikel Recherchen in 137 fiktiven Welten und Paralleldimensionen. Im Verlauf seiner Arbeit verwandelte sich der Fantasy-Gelehrte immer mehr. Seine momentan aktuelle Manifestation findet Ihr auf Seite 28 beschrieben.

Robert spielt:

1. Breath of Fire 2 (Super Nintendo)
2. Virtua Cop (Saturn)
3. Mystaria (Saturn)



Oliver Ehrle

Martins und Winnies Vorbild folgend, ist auch Olli diesen Monat umgezogen. Sein neues Heim ist Wohnstätte, Elektronik-Werkstatt und Chillout-Area in einem und liegt zehn Meter unter der Erdoberfläche. Monitorflimmern statt Tageslicht. Die lebensnotwendige Dosis Sonnenstrahlung holt sich Olli auf dem nächsten Rave'n'Cruise.

Olli spielt:

1. Final Fight 3 (Super Nintendo)
2. PGA Tour Golf (Playstation)
3. Robowars 4 (Super Nintendo)

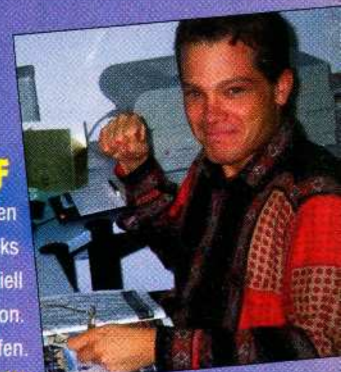


Winnie Forster

Nach fünf Jahren Schwabing (siehe Power Play 2/92) ist Winnie reif für einen Klimawechsel. Mit 17 Spielkonsolen, 800 internationalen Fachzeitschriften, Computern und Monitoren verschwand er aus München, um in der Provinz ein neues Leben zu beginnen. Doch alte Laster sind zäh: Der erste funktionstüchtige Gegenstand war Winnie's Mega Drive, kurz darauf wurde die Spieledatenbank regeneriert. Herd, Kühlschrank & Co. können noch warten bis 1997.

Winnie spielt:

1. Galaga ("Namco Museum", Playstation)
2. Advanced Military Commander (Mega Drive)
3. Pooyan (Automat)

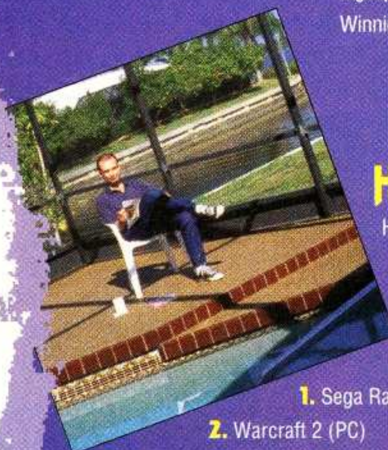


Martin Gaksch

Anfang des Jahres führten die MAN!ACs ein lockeres Leben, denn Martin weilte fernab im Rentnerparadies Florida. Vom Redaktionsguthaben ersteigerte er dort eine Villa mit Swimming Pool und Internet-Zugang, als weitere Einrichtungsgegenstände wurden ein Virtual Boy und ein Faxgerät gesichtet. Genug, um die MAN!AC-Geschicke von Amerika aus zu lenken: Regelmäßig erreichte uns ein Fax mit der Tagesparole ("Arbeiten, arbeiten, arbeiten!"), das von Co-Chefredakteur Winnie feierlich verlesen und sofort umgesetzt wurde.

Martin spielt:

1. Sega Rally (Saturn)
2. Joust ("Williams Collection", PC)
3. Darius Gaiden (Saturn)



Heinrich Lenhardt

Heini war an Martins Amerika-Flucht beteiligt und hält 50 Prozent am paradiesischen Anwesen. Seinen schwarz-belederten Chefredakteurs-Sessel bei der "PC Player" tauscht er gegen den Sommersitz mit Pool-Anbindung (siehe Bild), als scharfzüngiger Kritiker wird er deutschen Spielefans dennoch erhalten bleiben.

Heinrich spielt:

1. Sega Rally (Saturn)
2. Warcraft 2 (PC)
3. Earthworm Jim (PC, Win95)

Andreas Knauf

Wie Andreas das mächtige MAN!AC-Imperium gründen konnte, bleibt angesichts seiner letzten MIssion (Geheimcode "T-Shirt") schleierhaft: Der erste Lieferant des begehrten Kleidungsstücks verschwand spurlos nach der Auftragsbestätigung, zwei weitere Shirt-Designer gelten offiziell als "ausgelöscht". Andreas disponierte um und präsentiert inzwischen die vierte Shirt-Version. Nur auf dem Bildschirm, versteht sich, derweil 1324 Leser oben ohne herumlaufen.

Andreas spielt:

1. Ridge Racer Revolution (Playstation)
2. Street Fighter Alpha (Saturn, Playstation)
3. Virtua Fighter 2 (Saturn)



Tobias Hartlehnert

Eine Acclaim-Einladung nach London wurde zur Bewährungsprobe für den Neuzugang. Aufgrund rücksichtsloser Buchung sah man Tobias um drei Uhr früh im nebligen Mering den Bummelzug besteigen, um mittags in Heathrow aus dem Flieger zu taumeln. Unser Interview-Tonband war nicht verfügbar, weil Martin damit Meeresrauschen in Florida aufnahm und auch mit den Fotos gab's Probleme. Tobi, vom Auslandsauftrag überfordert, knipste bei Probe mit leerer Kamera.

Tobias spielt:

1. Virtua Cop (Saturn)
2. Discworld (Playstation)
3. Krazy Ivan (Playstation)

Entwicklung: Probe, England • **Produzent:** Clifford B. Falls • **Design:** Joe Bonar • **Programmierung:** Peter Jones • **Sound:** Bob Scumachi, Steve Root

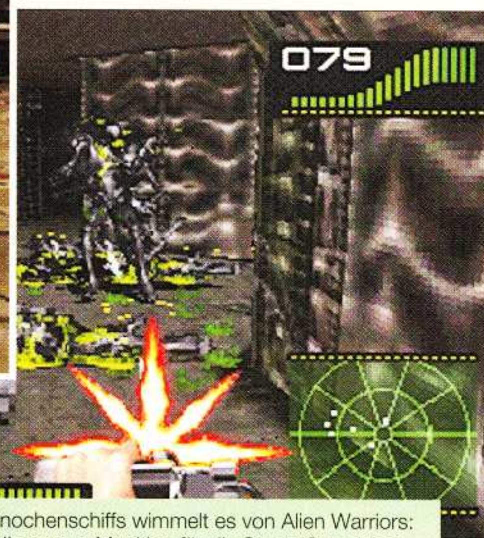
Alien Trilogy



Der Hund im Gefängniskomplex ist von einem Facehugger infiziert: Die Parasiten mutieren zu zähen "Dog Aliens".



Im Kampf gegen die Queen habt Ihr genug Platz zum Ausweichen: Spart Euch die Granaten für Nahkämpfe.



Im Inneren des Knochenschiffs wimmelt es von Alien Warriors: Hoffentlich habt Ihr genug Munition für die Smart Gun dabei.

Probe wurde 1984 von Fergus McGovern gegründet und hat seitdem über 400 Spieletitel hervorgebracht. Neben 8-Bit-Entwicklungen setzte die Londoner Softwareschmiede in den Achtzigern Automaten wie "Out Run", "Roadblasters" oder "Metrocross" um. Dem 16-Bit-Markt bescherten sie vornehmlich mittelmäßige Filmumsetzungen, darunter "Terminator 2 - The Arcade Game", "Robocop 3", "Stargate", "Batman Forever" und "Judge Dredd". Das bisher beste Probe-Spiel ist interessanterweise "Alien 3" (1993) für das Super Nintendo.

Anfang Januar lud **Probe** die internationale Spiele-Presse nach London, wo Produzent Clifford Falls eine 90%-Version von "Alien Trilogy" präsentierte. In den folgenden Wochen bügelten die Engländer die letzten Grafik-Fehler aus, das Testmuster schaffte noch kurz vor Druckschluß den Hyperraumsprung ins MAN!AC-Hauptquartier. Tobias griff sich die CD und verschwand für zwei Tage in seinen Heim-Dungeon. Besorgte Nachbarn, durch Alien-Schreie und tobendes Gefechtsfeuer angelockt, konnten den Elite-Tester gerade noch vor einem virtuellen Facehugger retten. MAN!AC veröffentlicht exklusiv Auszüge aus dem Kriegstagebuch des Marine Hartlehnert.

In naher Zukunft ist die Kolonisation von Planeten Routine. Nationen gibt's nicht mehr, die gesamte Menschheit ist bei "Der Firma" angestellt. Auf dem Planeten LV426 konnte sich eine außerirdische Lebensform unbemerkt vermehren und die Bewohner der Kolonie auslöschen. Eine Einheit der "Colony Marines", unter ihnen Lt. Ripley, wird auf den Katastrophenplaneten beordert, um Exemplare der tödlichen Parasiten zu bergen – die Firma will sie als biologische Waffen gebrauchen. Doch als die Marines erkennen, welche Gefahr der Menschheit mit dieser feindlichen Brut droht, sehen sie nur einen Ausweg: Die totale Vernichtung der Aliens. Als Lt. Ripley wagt Ihr Euch alleine in die 3D-Dungeons, um für den nachfolgenden Trupp den Weg zu räumen.

Eure aktuelle Waffe ragt am unteren Bildschirmrand in das Gelände, daneben gibt eine Energieleiste Auskunft über den jeweiligen Munitionsvorrat. Ein Bewegungssensor informiert Euch über herannahende Monster, nehmen die Aliens überhand, weicht Ihr einen Schritt zur Seite und rennt um Euer Leben. Vor jedem Level umreißt ein kurzer Text die folgende Aufgabe. Neben Vernichtungs-Missionen müßt Ihr Erkennungsmarken der verschollenen Einwohner aufsammeln, alle Kisten mit



Bevor Ihr die transparente Scheibe zerschießt, warten die Monster geduldig hinter der Barriere. Unter lautem Krachen zerbirsten die Fenster – sofort stürmt ein Warrior auf Euch zu.



Die Levelkarte ist leider nicht stufenlos zoombar – wenigstens erkennt Ihr Schalter und zerstörbare Objekte.



Igitt: Ein Facehugger macht es sich auf Eurem Gesicht bequem.



Zerstörungswut

Fans der Film-Vorlagen sind mit dem Waffenarsenal bestens vertraut: Mit der 9mm-Pistole nehmt Ihr es nur mit Facehuggern auf, ausgewachsene Alien Warriors und Kerosin-Fässer verlangen nach mehr Wumms: Bis zu 100 Schüsse könnt Ihr für die Schrotflinte mitschleppen, mit dem Flammenwerfer zerbrutzeln Giger-Hasser am liebsten Eier-Ansammlungen. Als äußerst vielseitig erweist sich das Maschinengewehr mit eingebautem Granatwerfer, dessen explosive Geschosse jedes heranstürmende Biest stoppen. Gehen Euch die Granaten aus, greift Ihr zur "Smart Gun": Dieses Ungetüm hat nicht umsonst ein gefedertes Tragegestell.













Das Wasser lähmt Eure Schritte: Schnell eine Granate abfeuern, denn wasserscheu sind die Aliens nicht.



Wie im Film: Im drittletzten der 34 Levels trefft Ihr den Piloten, der mit seinem Sitz verwachsen ist – Giger läßt grüßen.

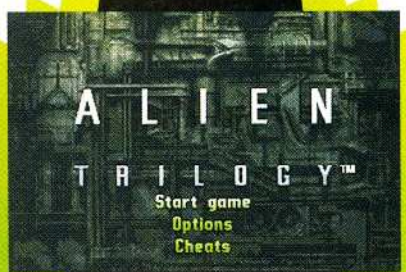
Forschungsexemplaren zerbröseln oder die Ventile überhitzter Gasleitungen abdrehen. Um das Missionsziel zu erreichen, müßt Ihr einen bestimmten Prozentsatz der gestellten Aufgabe erfüllen. Viele Türen und Aufzüge lassen sich erst benutzen, wenn Ihr sie über einen Generator unter Strom gesetzt habt, die wichtigsten Hebel reagieren nur in Verbindung mit einer Batterie. Neben rotierenden Munitions- und Lebensspendern entdeckt Ihr in zahlreichen Kisten Nachtsichtgerät und Schulterlampe, säurefeste Rüstung und Stiefel sowie Unverwundbarkeits- oder Adrenalinspritzen, die Eure Energieleiste auf 200% aufputschen. Doch Vorsicht: Aus vielen Behältern entspringen Facehugger oder säurespuckende Chestburster.
Die "Alien Trilogy" hält sich nicht an den zeitlichen Ablauf der Filmvorlage: Im ersten Abschnitt säubert Ihr die Kolonie auf LV426 von unzähligen Facehuggern und Alien Warriors ("Aliens"). Nach einer kurzen **FMV-Sequenz** befindet Ihr Euch dann plötzlich im Gefängnistrakt aus "Alien 3". Dort nehmt Ihr es zwischen Hochöfen und Lagerhallen mit Chestburstern sowie jungen und ausgewachsenen Dog Aliens auf. Schließlich entdeckt Ihr den Ursprung allen Übels: Das gigantische "Boneship" aus "Alien". In den organischen Gängen kommt es zum erbarmungslosen Kampf gegen das gesamte Monsterarsenal. Am Ende jeder Welt wartet eine fauchende Alien-Queen in ihrer Bruthöhle, von schleimigen Eiern umgeben. *th*

KLAUSTROPHOBIE • Wer bei "Alien Trilogy" kopflos alles niedermäht und zum Ausgang hetzt, hat wenig Chancen: Jede Patrone ist kostbar, die Wahl der richtigen Waffe entscheidend für langfristigen Erfolg, ebenso das Durchforsten der Levels nach Bonusräumen, die sich durch brüchige Wände oder Krabbel-Sounds verraten und lebenswichtige Rüstungs- und Energie-Extras enthalten. Die düster-melancholische Musik schreckt Euch mit bedrohlichen Surround-Effekten und saugt Euch in die bizarren 3D-Welten. Die bewährten Knatter- und Alien-Sounds aus dem Film versetzen Euch zusätzlich in Kinostimmung. Daß die rucklige Sprites eher belustigend als bedrohlich wirken, stört Euch bei der flüssig zoomenden Jagd nach Schaltern, Batterien und Geheimräumen weniger als das spärliche Automapping und der hammerharte Schwierigkeitsgrad der dritten Episode.





In den zahlreichen Kisten findet Ihr nicht immer nützliche Gegenstände: Plötzlich springt Euch ein Chestburster an und spuckt mit Säure – die Bildschirmanzeigen färben sich rot.



ab 16 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	74 %
SOUND	84 %
SPIELSPASS	80 %

Genialer Sound und gruselige 3D-Welten: Motivierende Alien-Hatz in beklemmender Kino-Atmosphäre.

Das "Alien Trilogy"-Spiel wurde in London programmiert, die gerenderten Vor- und Zwischenspänne entstanden hingegen im Acclaim-Hauptquartier in Glen Cove, New York. Dabei kam die von Acclaim entwickelte "Motion Capture"-Technologie zum Einsatz: Bis zu 70 Sensoren, die an einen Schauspieler angebracht sind, werden von Kameras erfaßt und steuern ein Computer-Skelett, dem beliebige Texturen und Körperformen überzogen werden (siehe auch MAN!AC 4/94).





Andere Versionen
Umsetzungen für Saturn und PC erscheinen Ende Mai.

Entwickler: Extended Play Productions, Kanada (PS), Probe, GB (SA) • **Produzent:** Bruce McMillan (PS), Joe Bonar (SA) • **Programmierung:** Kevin Pickell, Kan Lam, Mark Gipson, Chris Johnson u.a. (PS), Keith Burkhill (SA) • **Grafik:** Jackie Ritchie, Dianna Davies (PS), Kevin Mcmahon (SA) • **Sound:** Graeme Coleman (PS), Simon Golding, Stuart McDonald (SA)

FIFA Soccer 96







Mit Veröffentlichung von „FIFA Soccer 96“ für Playstation und Saturn führt EA Sports ihr „Virtual Stadium“-Logo ein. Die Bezeichnung soll wirklich jedem klarmachen, daß der Realitätsaspekt bei den kommenden EA-Sports-Produktionen im Mittelpunkt steht. Das virtuelle Stadion soll alle Aspekte einer echten Sportarena simulieren und das Treiben auf dem Platz möglichst authentisch in die heimische Stube bringen. Als nächstes stehen Basketball- ("NBA Live 96") und American-Football-Adaptionen („Madden 96“) im Rahmen der EA Sports/ Virtual Stadium-Reihe an.

Ein bißchen lange hat's schon gedauert, doch jetzt wird im **Virtual Stadium** endlich zum Anpfiff gebeten: Die gewohnt sachliche Menü-Präsentation folgt einem packenden FMV-Intro, das an Sportübertragungs-Trailer im US-Fernsehen erinnert. Schnelle Schnitte, grelle Farbkompositionen und eine geschickte Collage aus Computer-Optiken und Fußball-Filmchen aus dem echten Leben prägen den Vorspann. Habt Ihr Euch für die deutschen Texte entschieden und schreitet zur Mannschaftswahl, folgt die erste Überraschung: Neben den Nationalteams stehen die Vereinsmannschaften aus zwölf internationalen Ligen bereit – aber leider nicht mit den aktuellsten Spielerstatistiken. Ansonsten dürft Ihr wie gewohnt jedes Detail einstellen, Taktiken, Positionen, Spielzeit, Foul-Empfindlichkeit, Bodenbeschaffenheit und ein Dutzend weitere Parameter regulieren. Auch die traditionelle Multi-Player-Freundlichkeit der EA-Sports-Produktionen hat nicht gelitten, bis zu acht (Playstation) bzw. sechs (Saturn) Kicker dribbeln auf den Platz. Dieser zoomt und rotiert eifrig nach den Gesetzen von sieben Kamerapositionen, die von einer Totalen bis zur pixelfeinen „Schau mir in die Augen, Kleiner!“-Perspektive reicht. Während Ihr in der Wiederholung die Sichtwinkel auf Knopfdruck durchschaltet, müßt Ihr dazu im Spiel in das Pause-Menü klicken. Dort könnt Ihr auch Statistiken abrufen, sorgsam ausgetüftelte Strategien über den Haufen werfen und vieles mehr. Die Spieler an sich sind als herkömmliche Sprites definiert, passen sich jedoch den jeweiligen Perspektiven stufenlos an.

An Spielmodi winken Freundschaftsspiel, Liga, Turnier und Playoffs. Die Joypad-Belegung dürft Ihr diesmal nicht ändern, Steuer-Logik und Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig und lassen sich erst nach ausgiebigem Training konsequent nutzen. Selbstverständlich werden alle Fußball-Regeln befolgt, Freistöße, Einwürfe, Abseits und Elfmeter gepfiffen. *mg*



Eine Szene aus zwei Perspektiven: Die frei positionierbare Kamera steht jedoch nur in der Zeitlupe zur Verfügung.



Leider sind die genuschelten Englisch-Kommentare des Online-Reporters oft schwer verständlich



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	68 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	84 %

Fußballfieber in der 32-Bit-Liga: Spielerisch hochkarätige Fußballsimulation mit perfekter Steuerung & Surround-Sound.

IT'S IN THE GAME • Gewohnt akkurat hat EA alle Drumherum-Aspekte umgesetzt, die Parameter- und Feature-Vielfalt ist konkurrenzlos umfassend und dennoch durchschaubar. Der Verzicht auf anti-realistische Gimmicks geht mit dem Gesamt-Konzept einer maximal authentischen Sportsimulation konform: Die komplexe Steuerung bietet Einsteigern simple Spielzüge, Profis entdecken immer neue Facetten, die ihr Spielniveau zusehends heben. Vergleicht man die 32-Bit-Versionen jedoch mit dem Mega-Drive-Original, gibt's Schelte: Beide Fassungen sind technisch enttäuschend, auch wenn das Spieltempo O.K. und die Scrolling-Eleganz noch zufriedenstellend sind. Sieht man von der schnuckligen 3D-Grafik und dem Surround-Sound ab, sind Fußball-Freaks beim 16-Bit-Vorbild besser aufgehoben. Das Prädikat "liebevoll" haben die Umsetzungen nicht verdient.





HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	68 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	84 %

Solides 32-Bit-Update mit allen Tugenden der Fußball-Referenz: Technisch & optisch ordentlich, aber nicht herausragend.

Die Menüs sind verständlich, sehen aber optisch ähnlich schmucklos wie die 16-Bit-Originale aus. Ein paar Farbtupfer hätten nicht geschadet.



Andere Versionen

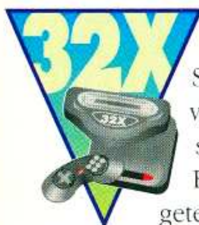
Die Mega-Drive-Version wurde in MAN!AC 12/95 mit 88%, die Super-Nintendo-Fassung in MAN!AC 1/96 mit 77% Spielspaß bewertet. Auf dem 3DO erhielt das Spiel in der 9/95 90% (jetzt abgewertet auf 84%).

Entwickler: Probe, GB • **Produzenten:** Bruce McMillan, Steve Rechtschaffner • **Programmierung:** Rob Hylands, Dave Collins • **Grafik:** David Adams, Little Kev, Mathew Cooling • **Sound:** Robert Bailey, Steve Root

FIFA Soccer 96



Leider kommt das 3D-Scrolling dem Spieltempo nicht hinterher. Zu oft verschwindet der Ball aus dem Blickfeld.



Was soll man über „FIFA Soccer" noch viele Worte verlieren: Bei der 32X-Version orientierten sich die Entwickler an den links getesteten 32-Bit-Adaptionen und spendieren sechs verschiedene Kameraperspektiven, aus denen man das Geschehen betrachtet. Allerdings muß man zum Wechseln der Blickwinkel zwei Menüs durchforsten, ehe sich Erfolg einstellt. Nur bei der Zeitlupenwiederholung ändert Ihr die Sichtweise auf simplen Knopfdruck. Maximal vier Spieler legen los, greifen auf praktisch alle Optionen der CD-Verwandten zurück (inklusive Nationalmannschaften und den Teams aus zwölf internationalen Ligen), müssen jedoch den Spielstand als Paßwort abkritzeln. Leider verzichten 32X-Besitzer neben der Batterie auch auf den Surround-Sound. *mg*



EA-Sports-Tradition: Übersichtliche Menüs.



FEHLSCHUSS • Die 32X-Besitzer sind schon gestraft. Erst gibt's zu wenig Software, dann nur lieblose Umsetzungen, und auf das kurze Zwischenhoch folgt die finale Bruchlandung – nach dem Frühjahr wird's wohl keine 32X-Neuheit mehr geben. „FIFA Soccer 96" ist für die Katz: So lobenswert der Vorsatz, die 3D-Optik der CD-Vorbilder zu adaptieren, das Ergebnis ist ein klar schlechter spielbares Fußball als das Mega-Drive-Original. Die Entwickler haben es nicht geschafft, das Scrolling dem Spieltempo anzupassen, sodaß der Ball des öfteren nicht im Blickfeld ist. Je nach Perspektive häuft sich dieser Lapsus, der besonders vor den Toren tödlich sein kann.
Die ansich brillante Spielmechanik von „FIFA Soccer" mit all den vielen Optionen und Steuer-Tricks kommt auch der 32X-Version zugute, doch kaum ein 32X-Besitzer wird diese Adaption dem überragenden 16-Bit-Vorbild vorziehen. Oder gibt's da draußen so überzeugte 3D-Freaks, die zugunsten oberflächlich schöner Optik die Spielbarkeit ignorieren?



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA 32X
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	63 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	77%

Verunglückte FIFA-Version mit langsamer 3D-Grafik: Insgesamt ein gutes Fußballspiel, aber schlechter als das MD-Vorbild.

Andere Versionen
Die Tests der Playstation- und Saturn-Umsetzungen seht Ihr links. Weitere Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Produzenten: Nokiyoshi Ohba, Youji Ishii • Design: Yashuhiko Nakatsu • Programmierung: Yashuhiko Nakatsu, Takashi Inoue, Fujio Yamakawa, Hiroshi Yamada • Sound: Yukiharu Urita

Mystaria



Attacke im Detail: Seher Vagaas feuert einen "Holy Ray" ab. Der miese Geier weicht zur Seite aus.



Nicht nur Zaubersprüche und Bogen wirken auf Distanz: Euer Ninja postiert sich hinter Prinz Aragon und setzt zum "Mystical Strike" an. Der blaue Pfeil markiert das Ziel.



Mit Vagaas Amulett beschwört Ihr einen fliegenden Riesen-Manta: Ihr düst in Sekundenschnelle über Mystaria weg.

Mega-Drive-Spieler erkennen "Mystaria" als "Shining Force" der nächsten Generation: Der Climax-Klassiker verband eine simple Strategie-Oberfläche mit eindrucksvoller Optik und RPG-Elementen. Wie ihre 16-Bit-Kollegen streunen die "Mystaria"-Helden durch eine komplette Spielwelt: Ihr plauscht mit Stadtbewohnern, studiert aktuelle Dorfnachrichten und rüstet Eure Charaktere in Waffenshop und Kräuterladen aus. Zwischen den Schlachten werden Textfenster eingeblendet: Eure Figuren schwatzen über die aktuelle Lage.



Der magische Shogun Bane hat das friedliche Queensland überrannt und nutzt Eure Stammburg als Basis für finstere Eroberungszüge: Zusammen mit Eurem alten Lehrer, einer treuen Priesterin und dem Löwenmenschen Ferral wollt Ihr Bane in strategischen Scharmützeln die Stirn bieten. Ein greiser Schildkrötenseher verrät, daß nur zwölf mystische Kämpfer eine Chance gegen den teuflischen Magus haben. Um das runde Dutzend vollzukriegen, reisen Prinz Aragon und sein Gefolge quer durch Mystaria: Unterwegs pfuschen Eure Kämpen Banes Heerführern ins Handwerk, in Ortschaften und Burgen schnappt Ihr Gerüchte über potentielle Waffenbrüder auf. Während die "Shining Force"-Welt zweidimensional angelegt ist, werden die "Mystaria"-Schlachtfelder dreidimensional berechnet: Die als Render-Sprites abgelegten Helden watscheln durch Polygon-Landschaften, drei unterschiedliche Kamerawinkel zeigen Euren Trupp aus der Vogelperspektive oder von schräg oben. Um Feinde oder Geländeformationen näher zu untersuchen, plaziert Ihr Eure eigene Kamera auf dem Schlachtfeld, allerdings könnt Ihr aus dem neuen Blickwinkel keine Aktionen einleiten.

Wer die Grenze zum Nachbarreich übertritt, einen düsteren Forst erkunden will oder Banes Schergen auf die Füße tritt, wird in einen Kampf verwickelt. Nach der Kriegserklärung folgt die Truppen-Erhebung: Ihr berücksichtigt Spezialfähigkeiten sowie vorgeschriebene Truppenstärke und stellt Eure Kampfeinheit zusammen. Wer im anschließenden Gefecht eins auf die Mütze bekommt, zieht sich zurück und überdenkt seine Wahl. Auf dem Schlachtfeld ruft Ihr die Übersichtskarte auf und studiert die gegnerischen Daten: Gerenderte Monsterbilder zeigen Eure Kontrahenten im Detail, eine Beschreibung erklärt Werte und Talente der Kreatur. Bevor Ihr Eure Kämpfer ans Messer liefert, sortiert Ihr die gewünschten Fähigkeiten ins Kampfmenü: Hat Euer Held nach seinem Marsch über den Bodenraster noch genug Aktionspunkte, brät er seinem Gegner mit Spezialattacken oder Zaubersprüchen eins über, zur Not greift Ihr auf konventionelle Attacken oder Defensiv-Techniken zurück. Eine Echtzeit-Sequenz zeigt Eure Aktion, lästige Sprites und Geländestücke werden ausgeblendet. Sämtliche Talente sind nach Kampftechniken unterteilt: Eine neue Schwert-Disziplin erlernt Prinz Aragon nur, wenn er in regelmäßigen Schlachten den Schwertarm übt. Helle Bodenfliesen markieren die Reichweite von Fernkampfattacken und Zaubersprüchen, Wurftechniken und Feuerodem katapultieren Euren Feind auf ein gewünschtes Feld. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

SHINING 3D • Trotz deutlicher Anleihen aus dem Mega-Drive-Klassiker "Shining Force" überzeugt "Mystaria" als innovatives Strategie-Spektakel: Die Spezialfähigkeiten lassen Freiraum für intelligente Taktik, die neuartige Menü-Planung ist übersichtlich und macht Euch mit den Talenten Eurer Kämpfer vertraut. Anstatt konfus in der Anleitung herumzublättern, studiert Ihr knappe Beschreibungen und sortiert nach eigenem Gutdünken. Brettspielerfahrung ist nicht notwendig, aber nützlich: Daten wie Aktionspunkte sind komplexen Tabletop-Vorlagen entnommen. Die Dimensionen von Geländeformationen sind eindeutiger als in 2D-Titeln und können kinderleicht eingeplant werden. Leider degradieren verpixelte Sprites und schludrige Routinen die strategisch wegweisende 3D-Oberfläche zum grafischen Experiment: Optisch solide und stimmungsgeladen, aber nicht ausgereift.



Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	70 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	82 %

Dreidimensionales Fantasy-Scharmützel mit Rollenspieleinlagen: Spielerisch innovativ, technisch auf Experimentalstatus.

Produzent: Glenn Hendricksen • **Design:** Dave Lawrence • **Programmierung:** Dave Bringhurst, John Taylor • **Grafik:** Ruth Stahnke • **Sound:** Fatbox Inc.

Chessmaster

Der Schach-Klassiker aus der Heimcomputer-Ära wagt sich auf die Playstation: Ihr führt Eure Figuren gegen einen menschlichen Mitspieler aufs Feld oder wählt einen der zwölf Computergegner, deren Spielstärke in Prozent angegeben ist: Von der kleinen Sarah, die gerade erst die Spielregeln gelernt hat, über den zerstreuten Professor Schultz mit 60 Prozent Spielstärke, bis zum Chessmaster persönlich, der mit 100 Prozent aufwartet und bis zu 15 Züge vorausberechnet, findet jeder den richtigen Trainingspartner. Kampfanimationen wie beispielsweise bei "Star Wars Chess" (Mega CD) gibt's keine, gespielt wird ganz seriös nach den bekannten Schachregeln. Neben den üblichen Optionen (3D- oder 2D-Darstellung, Zugrücknahme, Zugzeit festlegen, eigene Stellungen aufbauen, Musik und Effekte abschalten etc.) stehen Euch fünf weitere Figuren-Sets zur Verfügung. *tb*

ab 12 Jahren

HERSTELLER	MINDSCAPE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	31 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	62 %

Mager-Grafik und Ruckel-Brett: Enttäuschende Umsetzung des Computer-Klassikers mit fordernden Gegnern.

Die Super Nintendo-Version von "Chessmaster" war 1992 eines der ersten PAL-Module und griff Unentschlossenen mit Zugvorschlägen des Chessmasters unter die Arme.



Bei einer Blitzpartie ohne Zugrücknahme setzt der Chessmaster Schachlaien in wenigen Minuten matt



SPARTANISCH • Der "Chessmaster" legte schon immer Wert auf gehobene Spielstärke und verzichtete auf überflüssige Grafik-Gags, doch die Playstation-Version versetzt Euch Jahre zurück: Die virtuelle Kamera "schwenkt" in abgehackter Fahrt auf die seitlichen Menüfelder, die Benutzerführung ist zäh und beim Rotieren des 3D-Felds ist von 3D-Routinen oder RISC-Power nichts zu sehen. Die klassische Musikberieselung läßt sich zum Glück abschalten – ein Match gegen den Chessmaster fordert Eure ganze Aufmerksamkeit.



Andere Versionen
Umsetzungen sind keine geplant.

Entwickler: Konami, J

NBA In the Zone



Wenige Wochen nach der Veröffentlichung von „Goalstorm" geht Konamis 32-Bit-Sportserie in die zweite Runde: „NBA In the Zone" bringt uns US-Basketballstars in die gute Stube, alle NBA-Teams samt ihren Superstars sind digital vertreten. Im Gegensatz zu „Goalstorm", das den Multi-Player-Adapter schlichtweg ignorierte, dürfen hier bis zu acht Dunking-Athlethen auf den Platz – bei zehn Aktiven eine maximale Menschlichkeitsquote von 80 Prozent.

In Sachen Spielmodi hat sich Konami jedoch ein weiteres Mal zurückgehalten: Außer einer Freundschaftspartie und den Playoffs wird nix geboten, nicht mal eine bodenständige NBA-Saison. Die restlichen Optionen geben Euch Kontrolle über die Joypad-Belegung, die Quater-Länge, den Schwierigkeitsgrad (fünf Stufen) und die Vorteile einer Heimpartie. Außerdem wählt Ihr eine von drei Kamerawinkeln, die Ihr auch während eines Matches durchschalten dürft. Dies stellt Eure Playstation vor keine allzu schwierige Aufgabe, da Stadion und Spieler konsequent aus Polygonen zusammengesetzt sind – genauso wie bei „Goalstorm". Neben den drei erwähnten Perspektiven (von der Seite, isometrisch oder hinter dem Korb) seht Ihr u.a. bei Zeitlupenwiederholungen Großaufnahmen der Akteure.

Die Steuerung spiegelt die Grundtendenz von „NBA In the Zone" wieder: Ähnlich wie bei dem 2D-Konkurrenten „NBA Jam TE" dominiert die Action, der betuliche Simulationscharakter eines „NBA Live" von EA Sports kommt selten zum Tragen. Schnelle Aktionen fordern präzise Kommandos: Es wird gepaßt, geworfen, geblockt, nach dem Rebound gefischt, gedribbelt und der Computer-Mitspieler ins Geschehen einbezogen. Auf besondere Gimmicks à la „NBA Jam" („On fire"-Modus, Extras auf dem Parkett) hat Konami jedoch verzichtet. „NBA In the Zone" orientiert sich am realen Basketball-Geschehen, rückt jedoch Geschwindigkeit und Action in den Mittelpunkt.

Während einer Partie geben nicht nur die Zuschauer Laut, auch ein Online-Kommentator wirkt als Stimmungskanone. Außerdem wählt Ihr zwischen Stadionakustik und Begleitmelodie. *mg*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel 0231/556140

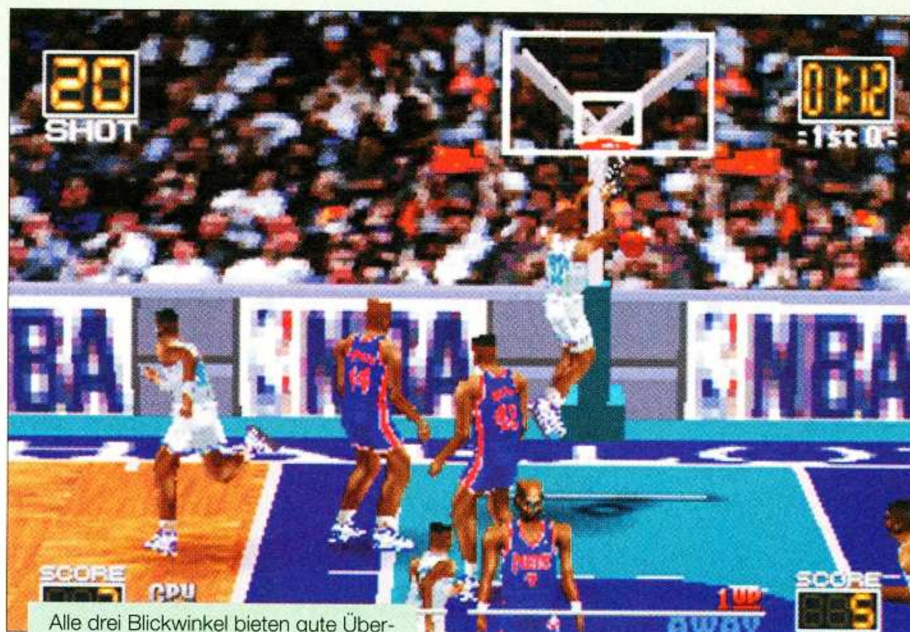
***Dunke schön:** Während bei "NBA Jam" abgedreht-spektakulär gedunkt wird, setzt "In the Zone" auf die perfekte Adaption realer Slamdunks. Mit Erfolg: Die Animationen sehen gigantisch aus und sorgen für prächtige Stimmung.*











Alle drei Blickwinkel bieten gute Übersicht: Optisch am attraktivsten ist die hautnahe Korb-Perspektive...



...während aus der seitlichen Sicht die Spieler relativ klein dargestellt werden...



...und der diagonale Blickwinkel das Geschehen von schräg oben zeigt.

IT'S MAGIC • Was für eine Grafik: Im Vergleich zu „Goalstorm" wurde die Polygon-Optik weiter verbessert, die aufwendig „bekleideten" Spieler bewegen sich in majestätischer Anmut über den Platz. Hinzu kommt, daß die Ballkünstler nur die coolsten Spielzüge ihrer NBA-Kollegen aufführen – allein das Zuschauen ist spannender als jede TV-Übertragung einer deutschen Bundesliga-Partie. Die Steuerung wird dem überwiegenden Action-Element gerecht, bietet alle wesentlichen Basketball-Aktionen. Leider hat Konami auch bei „NBA In the Zone" versäumt, ausreichend Spielmodi anzubieten – der entscheidende Punkt, warum die CD knapp unter der 80er-Marke bewertet wurde (kein Liga-Modus!). Trotzdem kommen Sportfans im allgemeinen und Basketball-Freaks im Speziellen am technisch und optisch besten Next-Generation-Sportspiel nicht vorbei.



Von den Spielern seht Ihr nur ein einfaches Portrait. Grafisch hätte dies liebevoller gestaltet werden können.

In dem Optionsmenü legt Ihr die Parameter fest. Leider gibt's insgesamt nur zwei Spielmodi (Playoff & Just for Fun).

ab 6 Jahren

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	81 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	78%

Dynamisches Action-Basketball mit spektakulärer Polygon-Optik und coolen Spielzügen, jedoch zu wenigen Spielmodi.

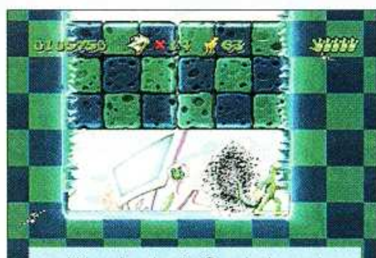
Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Vorbereitung.

Umsetzung: Beam Software, Australien •**Produzent:** Adam Lancman • **Design:** Justin Norr • **Programmierung:** Peter Litwiniuk • **Grafik:** John Tsiglis • **Sound:** Webtone Productions

Gex



Ihr stürzt Euch mit "Gex" in fünf Jump'n'Run-Welten: Auf dem Friedhof, im Cartoon-Level, im Dschungel und in der Kung-Fu-Szenerie versetzt Ihr Zombies oder Sumo-Ringern einen Peitschenhieb mit dem Gecko-Schwanz. Mit einem Zungenschnalzer verleibt Ihr Euch Extras ein. Diese spenden Energie oder verwandeln Euch in einen Feuer- oder Eis-speienden Mini-Saurier. Den nächsten Level aktiviert Ihr mit einer zuvor erhüpften Fernbedienung. Das Ruckel-Scrolling der 3DO-Version wurde ausgemerzt, dafür fielen ein paar Details und Farben zugunsten einer flimmerfreien Darstellung weg. Vielfältige Schwanz- und Zungenmanöver und Kletterpartien an Wänden machen Laune, doch tödliche Abgründe und unfaire Gegnerattacken stören den Spielfluß. Neben den Saturn-Cracks "Clockwork Knight" und "Bug" macht die Echse keine gute Figur – Segas 32-Bit-Power wird kaum genutzt. *th*


Wer durch die Stachelwand tapst, findet eine Bonushöhle.

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	55 %
SOUND	56 %
SPIELSPASS	64 %

Coole Sprüche und saftige Extras: Eure unersättliche Echse mampft sich durch große Jump'n'Run-Levels im 16-Bit-Look.

Andere Versionen
Die 3DO-Fassung wurde in MAN!AC 10/95 mit 64% Spielspaß bewertet. Eine Playstation-Umsetzung erscheint im April.

Entwickler: Zoom, J

Zero Divide



Kampf um den XTAL-Tower: Nachdem dem Kontrollcomputer die Sicherungen durchgebrannt sind, spielen die Wachroboter verrückt. Via ISDN loggt Ihr Euch in eine der acht Metallbirnen ein und versucht, die randalierenden Kollegen zu stoppen. Neben Special-Moves greifen einige Roboter auf Waffen zurück, mit denen sie dem Gegner das Blechkleid einbeulen.


Aufwendige Grafik, aber spielerisch wenig Abwechslung.

Mit "Zero Divide" beweist der kleine Japano-Hersteller Zoom, wie effektiv sich die Playstation programmieren läßt: Kein Polygon-Flackern, ruckfreie Kameraführung inklusive Zooms und viele Grafik-Gags in Hinter- und Vordergrund (Roboter verlieren Panzerteile). Leider geht den Robotern ein variationsreiches Schlagrepertoire ab: Hauen, treten, decken und ein paar Specials – das war's. "Zero Divide" spielt sich zwar ganz ordentlich, kommt aber bei weitem nicht an die bestehende Polygon-Konkurrenz auf der Playstation heran. *ak*

HERSTELLER	ZOOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	73 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	64 %

Optisch sehr gutes Prügelspiel mit einfallsreichen Roboter-Spielfiguren. Spielerisch etwas trist.

Andere Versionen
Test der Import-Version in MAN!AC 11/95. Umsetzungen sind keine geplant.

Entwickler: Capcom, Japan

Breath of Fire 2



Der Held

Als die Drachenclans die Welt verließen, wurde Euer Held zur Waise. Wie seine Vorfahren glaubt der Ritter an den Drachengott, in mystischen Schreinen lernt er die uralte Kunst der Gestaltwandlung.



Katt

Temperamentvolle Tigerdame mit viel Sexappeal und Katzen-Reflexen. In führender Position zerschlägt sie mit ihrem Stock Hindernisse, leider beherrscht sie keinerlei Magie.



Rand

Der gutmütige Dickhäuter war vor einer Debatte mit seinem Arbeitgeber Katts Aufseher. Rand verteilt Faustschläge und spricht Heilmagie, auf der Karte kugelt er an Monstern vorbei.



Mina

Ninas kleine Schwester ist die Thronfolgerin von Windia, nachdem Nina wegen ihrer dunklen Flügel verbannt wurde: Vogelmenschen mit schwarzen Schwingen gelten als Vorboten einer nahenden Katastrophe.



Ein Großvater verkauft Waffen in HomeTown: Opas Ware ist sündhaft teuer, aber nutzlos.



Ist der Obermotz zu dick, verwandelt Ihr Euch in einen Drachen (rechts).



Dunkle Wolken über der "Breath of Fire"-Welt: Unbescholtene Bürger mutieren zu Dämonen, die zwielichtige St. Eva-Kirche profitiert vom allgemeinen Notstand. Bevor Euer Recke als kraftstrotzender Drachenritter den Kampf aufnimmt, spielt Ihr Ausschnitte aus der Heldenkindheit: Kaum stöbert Euer Hosenmatz die Überreste eines Ur-Drachen auf, sackt Ihr in einen tiefen Schlaf. Nach der Rückkehr ins Dorf sucht Ihr vergeblich nach Schwester und Ziehvater: Eure Verwandten sind spurlos verschwunden, alle Bekannten leugnen die Freundschaft mit Eurer Familie. Ihr flüchtet in die St.-Evas-Kirche und wachst zusammen mit dem Hundemenschen Bob unter Obhut eines Geistlichen auf. Nach der schicksalhaften Begegnung mit einem riesigen Dämon zieht es das abenteuerlustige Gespann in die Stadt: Eure Helden werden zu Waldläufern ausgebildet, die sich mit heiklen Aufträgen (z.B. einer Schoßtier-Jagd) erste Gehälter verdienen. Ihr genießt komfortable Unterkunft und Ansehen bis Bow eine zwielichtige Mission im Alleingang erledigen will: Auf der Suche nach dem Verantwortlichen klappert Ihr die benachbarten Fürstentümer ab, unterwegs begegnet Ihr neuen Gefährten wie Kämpfer-Pussi Katt, Rinozeros Rand, Vogelmaid Nina und Froschprinz Jean. Katt und Rand haben nach einen getürkten Wettstreit die Gladiatoren-Karriere geschmissen, Nina wurde aufgrund einer fadenschei-



Die Truppe begutachtet die Fortschritte am Bau: Euer Held hat sich für den orientalischen Zimmermann und einen Maler mit Blumentick entschieden.



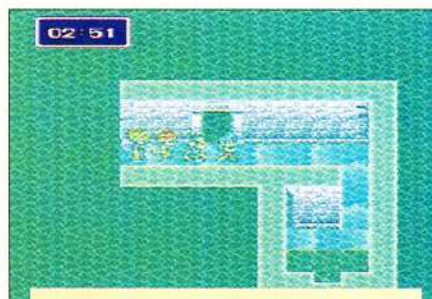


Transparenzeffekte und Welleneffekt im "Sky Tower": Jede Kampfszenerie ist der aktuellen 2D-Optik nachempfunden, das Musikstück wechselt nach der ersten Spielhälfte.



Charakterstatus: Portraits und Kurzinfo zeigen die wichtigsten Daten, links seht Ihr Befehlsleiste und Gruppenformation.


Eine alte Großmutter verschmelzt die Heldenseelen mit Elementar-Schamanen und entdeckt spezielle Talente.


Im Skytower forscht Ihr unter Wasser: Wenn die Uhr (oben links) abläuft, bleibt Euren Helden die Luft weg.

nigen Legende aus dem heimatlichen Palast verbannt, ein dreister Hochstapler ließ Prinz Jean in seinem eigenen Kerker schmachten. Ihr fordert die Peiniger Eurer Freunde zum Kampf und entlarvt die fiesen Gesellen als Dämonen: Eure Charaktere werden Zeugen einer teuflischen Verschwörung und suchen nach dem zuständigen Obermotz.

Wie im ersten Teil wird die Oberwelt als Karte gezeigt, Städte und Verliese besucht Ihr im Puppenhausmaßstab. Während Überlandmärschen und Verlies-Erkundung sammelt Ihr Erfahrungspunkte: Ein tanzendes Mini-Monster im Status-Bildschirm klärt über die Wahrscheinlichkeit einer Zufallsbegegnung auf, nach einer Konfrontation wird zur isometrischen Metzel-Optik umgeblendet. Eine Menüleiste am unteren Bildschirmrand führt Kampfoptionen wie Angriff oder Talente auf, anschließend stürzen sich Helden und Gegner ins animierte Massaker.

Optionen zur Truppenplanung wie Marschfolge und Gruppenformation sollen schwache Charaktere decken, der Anführer bestimmt die aktive Spezialfähigkeit: Jean hüpft als Kröte durch Binnengewässer, Affensöldner Sten hangelt sich über Abgründe hinweg. An zerfallenen Drachenstatuen speichert Ihr Euer Abenteuer und wechselt überflüssige Truppenmitglieder aus. Erschöpfte Gruppen machen einen Abstecher in Eure Heldensiedlung: Die zurückgestellten Charaktere haben eine Stadt gebaut, mit der Wahl des Zimmermanns bestimmt Ihr das Stadtbild. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Als größtes Gebäude in Eurer Stadt ist das Charakterhotel ständig belegt. Wenn Ihr nach Hause tippelt, löst sich die Gruppe auf und die Partymitglieder halten im Gemeinschaftsraum Kaffeeplausch und geben Euch Tips. Wer keinen Hinweis überhören will, läuft die Treppe hoch und schwatzt in klaustrophobischen Einzelzimmern mit dem Rest der Truppe.



!

FERNOST-ODEM • Selten habe ich so eine spannende RPG-Geschichte verfolgt, die Charaktere fesseln mit ergreifenden Dialogen und witzigen Kommentaren. Monsterkloppen und Handlung sind sorgfältig ausbalanciert, demotivierende Sammel-Einlagen bleiben Euch erspart. Die riesige Spielwelt fordert auch Haudegen, denn nach 40 Stunden Spielzeit ist noch immer kein Ende abzusehen. Die Führungstalente der Charaktere werden an knackigen Rätseleinlagen erprobt. Für die nervigen Zufallsbegegnungen entschädigen animierte Monster und detaillierte Kampfoptik: Harpyen schlagen mit den Flügeln, zweiköpfige Werwölfe holen mit monströser Keule aus, sogar Capcoms Adventure-Gargoyle gibt ein Gastspiel. Trotz altbackener Präsentation ist "Breath of Fire 2" eine Attraktion im Rollenspielzirkus. Erste Wahl für einheimische Super-NES-Rollenspieler, leider nicht in Deutsch.





MBIT	24
ab	12 Jahren
HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	80 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	85 %

Rollenspiel ohne Ende: Ernsthafte Square-Konkurrenz mit toller Fantasy-Atmosphäre und monströser Spielwelt. Pflichtkauf!



Schichtwechsel: Die Gruppe will einen Waldspaziergang machen, Pflanzenmensch Spar führt.


Sten, der Affe aus den Highlands greift mit seinem langen Arm ans andere Ufer und zieht die Party 'rüber.

Andere Versionen
Das Import-Rollenspiel "Breath of Fire" wurde in MAN!AC 10/94 mit 84 Prozent Spielspaß getestet.

Läden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11&68

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28



Donkey Kong Country 2 (SNES)

SEGA SATURN

Aufbruch in eine neue Spieledimension:

Absoluter Superpreis

Sega Saturn ohne Spiel für sagenhafte 599,-

Super Nintendo

S.N. POWER STATION	189.-
ACTION REPLAY PRO 3	99.-
90 MINUTES PRIME GOAL	124,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129.-
BREATH OF FIRE 2	129,-
CASPER	119.-
CIRCUIT USA	109.-
DONALD IN MAUI MAL.	129.-
DEMOLITION MAN	79.-
DONKEY K. COUNT. 2	129.-
EARTH WORM JIM II	119,-
FIFA SOCCER 96	114.-
HUNGRY DINOSAURS	99,-
INT. S.S. SOCCER DELUXE	129.-
JOHN MADDEN 96	99.-
KAWASAKI SUPERBIKES	109.-
LOST VIKINGS 2	109.-
MECHWARRIOR 3050	114.-
MEGAMAN VII	109.-
MEGAMAN X 2	109.-
MICRO MACHINES 2	119,–
MICKEY & MINNIE	109.-
MISSION IMPOSSIBLE	129,–
NBA GIVE'N GO	129.-
NBA LIVE 96	114.-
NHL HOCKEY 96	114.-
POPOITTO	89,-
PGA TOUR GOLF 96	129.-
PINOCCHIO	129.-
REALM	119.-
SECRET OF EVERMORE	109.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
STAR GATE	79.-
SUPER BOMBERMAN 3	119.-
THEME PARK	119.-
TIME COP	114.-
TIM IN TIBET	129.-
TURBO TOONS	89.-
WATERWORLDS	109.-
WAYNE GRETZKY	119.-
WORLD MASTERS GOLF	109.-
WORMS	119.-
WWF WREST. ARCADE	114.-
WHIZZ	119.-
YOSHI'S ISLAND - SMW. 2	109.-
ZOOP	89.-

32X

MEGA DRIVE 32 X	189.-
BLACKHAWK	99.-
FIFA SOCCER 96	109.-
KOLIBRI	119.-
OUTPOST	109.-
PRIMAL RAGE	109.-
VIRTUA FIGHTER	119.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	119.-

Mega Drive

MEGA DRIVE SONIC PACK (inklusiv 3Spiele)	239.-
MEGA DRIVE SIX PACK	289.-
4 PLAYER ADAPTER (SEGA/EA)	59.-
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
ACTION REPLAY PRO 2	89.-
ADDAMS FAMILY VAL.	109.-
ALIEN SOLDIER	99.-
BATMAN FOREVER	79,–
BEAVIS & BUTT-HEAD	79.-
BUGS BUNNY	109,–
COMIX ZONE	99.-
COOL SPOT G. T. HOLLYWOOD	114.-
CUT THROAT ISLAND	114.-
DONALD DUCK MAUI	109.-
DEMOLITION MAN	79.-
EARTH WORM JIM II	114.-
EXO SQUAD	109.-
FIFA SOCCER 96	89.-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
FOREMAN FOR REAL BOXING	109.-
F.T. BIG HURT BASEBALL	114.-
GARFIELD	109.-
INT. SUPER SOCCER DEL. (APR)	119,-
JUDGE DREDD	79.-
JOHN MADDEN 96	109.-
JUSTICE LEAGUE	49.-
KICK OFF	39,-
LANDSTALKER	109.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109.-
LOTHAR MATTHÄUS S. SOCCER	109.-
MARIO BASLER SOCCER	109.-
MARSUPILANI	99.-
MAXIMUM CARNAGE 2	114.-
MICKEY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 96	119.-
MISSION IMPOSSIBLE (MÄRZ)	114,-
MR. NUTZ 2	109.-
NBA LIVE 96	109.-
NBA GIVE'N'GO	119,-
NHL HOCKEY 96	109.-
PAC PANIC	69.-
PAWS OF FURY	49,-
PGA TOUR GOLF 96	109.-
PHANTASY STAR IV	109.-
POCAHONTAS (FEB.)	99,–
PRIMAL RAGE	119.-
REVOLUTION X	114.-
ROAD RUNNER	49,-



Earthworm Jim 2 (MD,SN,PSX,SA,32X)



FIFA Soccer '96 (MD,SN,32X,PS,SA)



Pinocchio (SN)

0931/



Secret of Evermore (SNES)



Virtua Fighter 2 (Saturn)



Toshinden 2 (PS)



Tekke

SONIC COMPILATION (3 SPIELE)	99.-
SPIROU	109.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
STAR TREK - D. SP. NINE	109.-
STORY OF THOR	119.-
STREET RACER	89.-
STRIKER 2 (FEB)	109.-
SUPER SIDMARKS	114.-
THEME PARK	109.-
VECTOR MAN	89.-
VR-TROOPERS	109.-
VIRTUA RACING	99,-
WATERWORLD	109.-
WORMS (MÄRZ)	109.-
WEAPON LORD	114.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114.-
X-PERTS (FEB)	109,-
ZOOP	54.-

Sega Saturn

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	599.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)	
MEMORY CARD	99.-
MPEG-KARTE	329.-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE	
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM	59.-
BACKUP MEMORY CARD 8MB	109,-
JOYPAD (SEGA)	44.-
LENKRAD	119.-
VIRTUA STICK	89.-
ACTION REPLAY SAT.	99.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59.-
AFTERMATH	99.-
ALIEN TRILOGY	99.-
BUG	99.-
BLACKFIRE (MÄRZ)	99,-
CASPER	99.-
CLOCKWORK KNIGHT II	99.-
CONGO (FEB)	109.-
CYBERIA	99.-
CYBER SPEEDWAY	99.-
DAYTONA USA	109.-
DESCENT	99.-
DIGITAL PINBALL	99.-
ENDORFUN (MÄRZ)	89,-
FORMULA ONE (FEB.)	109,-
FIFA SOCCER 96	89.-
GALAXY FIGHT	99,-
GEX (MÄRZ)	99.-
GOLDEN AXE DUEL (FEB)	99,-
HANG ON GP (FEB)	109,-
HIGH OCTANE	99.-
JONNY BAZOKATOONE	84.-
MAGIC CARPET (MÄRZ)	99.-
MYST (KPL. DEUTSCH)	99.-
MYSTARIA - R. OF LORE	109.-
MYSTERY MANSION (DEUTSCH)	119.-
NBA JAM TOURN.	99.-
NBA ACTION BASKETBALL	99.-
NFL QUARTER. CLUB 96	89.-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	94.-
OFF WORLD INTERCEPTOR	99.-
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS - DELUXE	89.-
PEBBLE BEACH GOLF	89,-
PRIMAL RAGE	89.-
RAYMAN	89.-
REVOLUTION X	89.-
ROBOTICA	99.-
SEGA RALLY (JAN/2 Spieler)	99.-
SEGA TENNIS (FEB)	99,-
SLAM'N'JAM (MÄRZ)	99,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99.-
SHINOBI X	99.-
SHELL SHOCK	104.-
SPOT GOES TO HOLLYW.	109.-
STREET RACER	89.-
TITAN WARS (MÄRZ)	99,-
THE DUEL – G. AXE (MÄRZ)	109,-
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2	104.-
TOH SHIN DEN REMIX (FEB)	99.-
VICTORY BOXING	94.-
VIRTUA FIGHTER	109.-
VIRTUA FIGHTER 2	99.-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69.-
VIRTUA HYDLIDE	99.-
VIRTUA RACING	99.-
VIRTUA SNOOKER	99.-
VIRTUA SOCCER	109.-
VR BASEBALL	99.-
WATERWORLD	94.-
WING ARMS (FEB)	99.-
WORLD CUP GOLF	99,-
WORLD SERIES BASEBALL	94.-
WORMS	94.-
XMEN	99.-

Angebot des Monats

Mega Drive:	
Comix Zone	89,–
Mega Man Wily Wars	49,–
NBA Action 95	39,–
Tiny Toon Adventure	29,–
Super Nintendo:	
Knights of the Round	49,–
Super B.C. Kid	59,–
Saturn:	
6 Player Adapter	59,–
Panzer Dragoon	89,–
Playstation:	
Goal Storm	89,–

Nur solange Vorrat reicht.

Playstation

SONY PLAYSTATION	579,-
ACTION REPLAY V2	69.-
ANTENNENKABEL	49.-
LINK KABEL	49.-
MOUSE	59.-
neGcon CONTROLLER	89.-
CONTROLLER	59.-
MEMORY CARD	49.-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99.-
ADIDAS POWER SOCCER (MÄR)	99.-
AFTERMATH	99.-
AIR COMBAT	89.-
ALIEN TRILOGY	99.-
ALONE IN THE DARK 2	109,-
ASSAULT RIGS	89.-
BEYOND THE BEYOND (MÄRZ)	99,-
CHAOS CONTROL (FEB)	89,-
CRONICLES OF SWORD (FEB)	99,-
CYBERSPEED	89.-
DEFCON 5 (FEB)	89.-
DESCENT	99.-
DESTRUCTION DERBY	99.-
DISCWORLD	89.-
EXTREME GAMES	89.-
FIFA SOCCER 96	89.-
GALACTIC ATTACK	99,-
GALAXY FIGHT	99,-
HEBEREKE POPOITTO	99.-
HI OCTANE	89.-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER	99.-
JACK IS BACK (MÄRZ)	109,-
J. MADDEN 96 (FEB)	89.-
JONNY BAZOOKATOONE	84,-
LEMMINGS 3D	99.-
LONE SOLDIER	89.-
MAGIC CARPET (MÄRZ)	99.-
MICKEYS WILD ADV. (FEB)	89,-
MYST (FEB)	99,-
NBA JAM TOURN.	94.-
NOVASTORM	99.-
OFF WORLD INTERC. EXTR. (FEB)	99,-
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS - DELUXE	89.-
PGA TOUR GOLF 96	89.-
PHILOSOMA (MÄRZ)	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
RAIDEN	89.-
RAVEN PROJECT	89.-
RAYMAN	89.-
REVOLUTION X	99.-
RIDGE RACER	94.-
RIDGE RACER REV. (MÄRZ)	99.-
ROAD RASH	89.-
ROCK'N ROLL RACING II	99.-
RUN SOCCER	89.-
SHELL SHOCK	99.-
SHOCKWAVE ASSAULT	89.-
SLAYER	89.-
SPOT GOES TO HOLLYW.	99.-
STARBLADE ALPHA	89.-
STREETRACER	99.-
STRIKER	99.-
TEKKEN	99.-
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2	99.-
TOP GUN	89.-
TOSHINDEN	89.-
TOSHINDEN 2 (MÄRZ)	99.-
TOTAL NBA 96 (FEB)	99,-
TOTAL ECLIPSE TURBO	94,-
TRUE PINBALL	99,-
TWISTED METAL	89.-
VIEWPOINT (FEB)	89.-
VIRTUAL SNOOKER	99.-
WARHAMMER Fant. B.	89.-
WAR HAWK	89.-
WATERWORLD	99.-
WIPE OUT	99.-
WING COMMANDER III (MÄRZ)	99.-
WORLD CUP GOLF	89,-
WORMS	94,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	94.-
XCOM	89.-

3DO

GOLDSTAR- INKL FIFA SOCCER	649.-
CYBERIA	109.-
DESCENT	99.-
NHL HOCKEY 96 (DEZ)	99.-
PANZERGENERAL	109.-
PGA TOUR GOLF 96 (DEZ)	99.-
POED	99,-
PHOENIX 3 (FEB)	99,-
SHOCK WAVE 2	99,-
SYNDICATE DT.	99.-
THEME PARK DT.	109.-
WING COMMANDER III	109.-

TOP-NEUHEIT

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.


Wing Commander 3 (3DO,PS,SA)


Thunderhawk 2 (Saturn, PS)


Gex (SA,PS,3DO)


Alien Trilogy (PS, SA)


Chaos Control (PS)


(Playstation)


Worms (SN,MD,SA,PS)


Sega Rally (Saturn)


Ridge Racer Revolution (PS)

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

Produzent: Jim Simmons • **Regie:** John Sanborn • **Programmierung:** Tim Learmont, Randy Moss • **Grafik:** Laurent Benes, Charles Cafrelli, Ken Dyke, Maragaret Foley • **Sound:** Ken Felton, Marc Farly, Jim Sproul, Don Veca, Phil Burke

Psychic Detective



Der interaktive Film "Psychic Detective" entführt Euch in eine Welt der parapsychologischen Phänomene. Eric Fox (Kevin Breznahan) ist mit einer speziellen Gabe ausgestattet: Berührt er einen fremden Gegenstand, schwirren vor seinem geistigen Auge Szenen aus der Vergangenheit des Objekts. Die Russin Laina Pozok (Beata Pozniak) bittet ihn um Hilfe: Ihr Vater hat sich zu Tode gestürzt, doch sie glaubt nicht an Selbstmord – ein Fall für den "Psychic Detective"! Laina vermag außerdem verborgene Kräfte in Fox zu wecken: Eric lernt, seine Psyche in die Köpfe von umherstehenden Personen einzunisten. Dann erlebt er die Welt aus der Perspektive des "Besetzten". Er erhält Informationen, die nicht für seine Ohren bestimmt sind und erlangt Zutritt zu Räumen, die seinem Körper verschlossen blieben.

Die Intro- und Zwischensequenzen laufen im Vollbildmodus ab. Tretet Ihr als Eric Fox in Aktion, wird der Kameraausschnitt verkleinert: Auf dem neuentstandenen, psychedelisch verwirbelten Rahmen erscheinen die Konterfeis der Personen, in deren Köpfe Ihr "springen" könnt. Dort steuert Ihr Eure Aktionen via Icons: Ihr folgt der flüchtenden Monica (Lainas Schwester) und berührt Spielzeugpuppe oder Schlüsselbund, die einen weiteren "retro-kognitiven" Bilderrausch hervorrufen. Doch entscheidet Euch rasch: Der Film läuft unaufhaltsam weiter, interessante Gegenstände und verdächtige Personen geraten schnell aus Eurem Blickfeld und werden somit unerreichbar für Eure psychischen Kräfte. Nach einer halben Stunde fordert Euch Max Mirage, der zwielichtige Sektenführer, zu einer Partie "Black Diamond" heraus: Mit vier Quadern versucht Ihr, die gegnerischen Steine zu schlagen. Die Stärke Eurer Figuren richtet sich nach Eurem Wissen über die erforschten Gegenstände und dem Gesundheitszustand des jeweiligen Charakters: Konntet Ihr dessen Tod nicht verhindern, nützt Euch die Figur im "Psychic Battle" wenig. *tb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

Die Zusammenarbeit von Electronic Arts und Colossal Pictures gleicht einer großen Hollywoodproduktion: Mit 94 Schauspielern, Statisten und stattlicher Filmcrew wurde in San Francisco gedreht. Regie führte John Sanborn, der neben Musikvideos für Van Halen und Grace Jones US-Serien drehte. 1994 gründete er "La Fong" mit Michael Kaplan, der das 450-seitige Script zu "Psychic Detective" schrieb. Kaplan arbeitete u.a. an "Meet Media Band" und entwarf den Quicktime-Movie "Undo Me", der 1994 den "Grand Prize" beim QT Film Festival erhielt.



In einem Geheimraum fällt Euch eine mysteriöse Brosche ins Auge. Ihr greift danach...



...und sofort geistern Bilder in Eurem Gehirn, die mit diesem Fundstück zusammenhängen.



Im "Black Diamond"-Brettspiel entscheidet die psychische Stärke der Figuren und Symbole über Sieg oder Niederlage



Der Sektenführer Max hat nicht nur Monica im Griff: Stellt Ihr Euch gegen ihn, verpaßt er Euch eine Gehirnwäsche.



Monica plaudert mit Sylvia (Marcia Pizzo). Die Schauspielerin steht nach den "Shockwave"-Episoden bereits zum vierten Mal für ein 3DO-Projekt vor der Kamera.

SCHIZOPHREN • Die "Night Trap"-Vampire tapsten nur vor sieben Kameras, für die "Psychic Detective"-Charaktere wurden eigene Einstellungen gedreht. Doch Ihr greift nicht nur kurzzeitig wie bei bisherigen Interactive Movies in die Handlung ein, sondern verändert mit beinahe jeder Aktion den weiteren Verlauf und die zwölf möglichen Ausgänge des Spielfilms. Die Technik kann mit dieser ausgeklügelten Handlungs-Vernetzung leider nicht mithalten: Mini-Ausschnitt und grobe Pixelung zerstören die Illusion, oft zerreißt der Perspektiven-Wechsel Dialoge und Filmschnipsel. Vor allem vermisse ich eine flexiblere Speicherfunktion: Aus den unzähligen Aktionsmöglichkeiten die Richtige herauszufinden, ist nicht immer einfach. Um alles durchzuprobieren, müßt Ihr jedesmal den Film vom jeweiligen CD-Anfang durchkauen – kurz vor einem CD-Wechsel extrem nervend.



Andere Versionen
Eine Playstation-Fassung soll im April erscheinen. Weitere Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

PSYCHIC DETECTIVE
3DO
COPYRIGHT 1995 ELECTRONIC ARTS®. ALL RIGHTS RESERVED

ab 16 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	68 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	64 %

Konsequenter Interactive Movie mit nebulöser Story und komplexen Handlungssträngen – technisch leider enttäuschend.

Produzent: Rich Shane • **Design:** Helmut Kobler, Evan Margolin, Maarten Kraaijvinger, Michael Khoury & Jason Deal • **Programmierung:** Heli Brugess, Kerry Moffett, Subha Ghoshal, Eddie Ruvinsky & Al Chang • **Grafik:** Maarten Kraaijvinger, Yulin Kiem u.a. • **Sound:** Burke Trieschmann

Battlesport





Nach "Ballblazer" und "Speedball" erreicht eine weitere Science-Fiction-Sportart unsere Raum-Zeit-Koordinaten: In "Battlesport" schwingt Ihr Euch in ein Cockpit der fünf schwerbewaffneten Zukunftsgleiter und düst durch 50 verschiedene Arenen. Dort tretet Ihr gegen einen Freund oder den Computer zum Zweikampf an.

Die Regeln sind einfach: Auf dem Spielfeld rollt ein Ball, den Ihr aufsammelt und in das mobile Tor bolzt. Mit Laserkanone und Raketen haltet Ihr Euch den Gegner vom Hals oder erobert den Ball zurück. Das Match ist beendet, wenn die (einstellbare) Spielzeit abgelaufen ist. Zahlreiche Extras spenden Bonusenergie, Nachtsicht oder rüsten Eure Waffen auf. Im Turniermodus tuned Ihr Euren Gleiter und kassiert Geld für fleißiges Extrasammeln und Toreschießen, im Exhibition-Modus wählt Ihr Gegner, Kampfgeist, Spielfeld und Regeln selbst aus. *oe*

ab 12 Jahren

HERSTELLER	STUDIO 3DO
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	3DO LTD
GRAFIK	66 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	67%

Science-Fiction-Duellsport mit flinker 3D-Grafik und tonnenweise Extras, jedoch langweiligen Arenen.



Im Zwei-Spieler-Modus teilt sich der Bildschirm: Trotz Splitscreen bleibt das Spiel genauso flott wie im Solo-Modus.



Wer zum Tor will, muß an mir vorbei: Bei einem gezielten Treffer verliert Euer Gegenspieler den Ball.



DUELLFIEBER • "Battlesport" zeichnet sich durch simple Regeln und eine gehörige Portion Taktik aus: Unkontrolliertes Herumballern bringt Euch wenig. Die 3D-Grafik ist einfach, was dem flinken Spielablauf zugute kommt. Euer Gleiter steuert sich genau, verfügt jedoch über keine Bremse und rollt träge aus. Die 50 Arenen unterscheiden sich spielerisch nur gering, ein paar innovative Einfälle hätten nicht geschadet. Trotzdem ist "Battlesport" ein fetziges Action-Sportspiel, das besonders im Zwei-Spieler-Modus für heiße Nächte sorgt.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

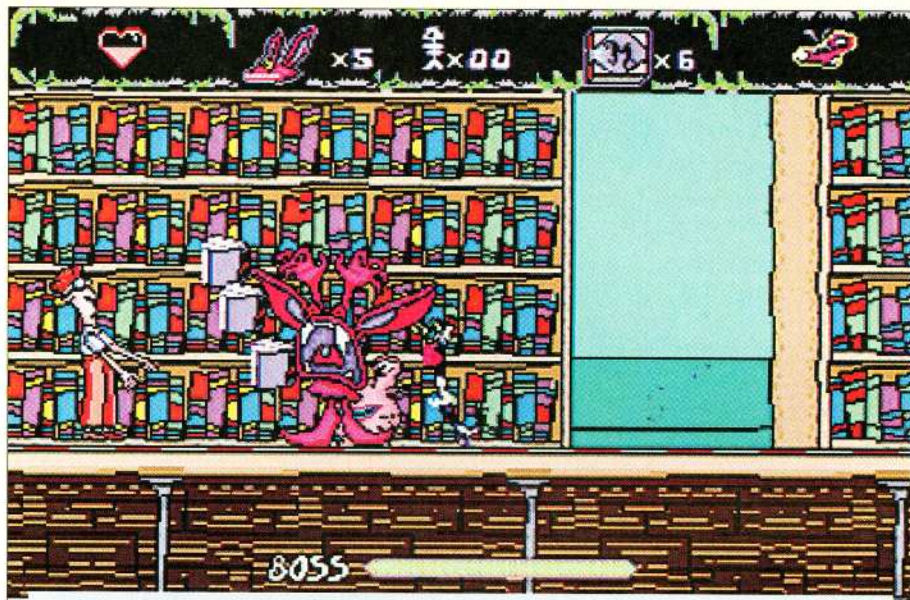
Entwicklung: Realtime Associates • **Produzent:** Jennifer Sward • **Design:** Kevin Chan • **Programmierung:** Jim Schuler (Mega Drive), Andy Hsiumg (Super NES) • **Grafik:** Ellen Drucker, Jeff Cook • **Sound:** Greg Turner

Aaahh!!! Real Monsters





Wer ein Monster werden will, hat's nicht leicht: Früh aus den Federn und in der Akademie die Schulbank drücken, um zu zeigen, was man für ein Widerling ist. Wer sich ein richtiges Monster nennen will, muß die folgenden Prüfungen bestehen: In jedem Abschnitt ein köstliches Stückchen Müll finden und einem menschlichen Opfer mit Monsterpose schrecklich Angst einjagen. In den seitlich scrollenden Jump'n'Run-Welten übernehmt Ihr die Kontrolle eines der drei Monster Ickis, Oblina oder Krumm, die anderen trollen hinterher. Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den Dreien. Jede Figur hat besondere Fähigkeiten und führt in Verbindung mit dem Rest der Truppe ein eigenes Spezialmanöver aus: Der segelohrige Ickis macht die weitesten Sprünge und katapultiert sich mit seinen Kollegen über unüberwindliche Schluchten. Der rosa Klumpen Krumm kann eines seiner Augen, die er sonst in den Händen hält, ablegen. Ickis und Oblina schießen es dann in Krumm's Blickrichtung, und Ihr könnt die Umgebung mit dem Glubschauge erkunden. Oblina springt besonders hoch und stellt sich mit ihren Monsterkollegen zu einem Turm auf, um neue Höhen zu erreichen. Die 25 Levels führen Euch durch eine Schule, ein Postamt, das Naturkundemuseum und ein Einkaufszentrum. Dann wagt Ihr Euch in das Haus des Geisterjägers Simon: Er hat Fotos Eures Monstertrios in Gewahrsam, die Ihr ihm abluchsen müßt: Entlarvte Monster können Menschen keine Angst mehr einjagen! *th*



In der Schule bewirft Euch ein Bibliothekar mit Büchersalven – hilft Euch das Zurückschlagen mit Müllgeschossen nicht weiter, stellt Ihr Euch in furchterregende Monsterpose.

Die "echten Monster" sind Geschöpfe des amerikanischen Medienkonzerns Viacom, der neben "MTV" für die Jugendlichen mit "Nickelodeon" die ganz kleinen TV-Zuseher unterhält. Nickelodeon ist ein reiner Kindersender mit Zeichentrick-, Realserien und Game-Shows. Auch in Deutschland ist Nickelodeon zu empfangen. Bevor "Arte" täglich um 17 Uhr auf Sendung geht, flimmert Nickelodeon seit Anfang des Jahres auf dieser Frequenz. Ihr könnt das (recht lausig synchronisierte) Kinderprogramm unverschlüsselt über Satellit und Kabel empfangen.

GRAUSIGES TRIO • Die simple Grafik mag auf Vorschulkinder witzig wirken, älteren Videospielern entlockt sie nur ein müdes Gähnen. Das düstere Minimal-Geklimper paßt zwar zum abgedrehten Monster-Flair, kann Euch aber ebensowenig vor den Bildschirm fesseln wie der simple Levelaufbau mit spärlichen Gegnern und altbekannten Elementen (Trampolin, Schalter etc.). Vor dem totalen Spielspaß-Schreck bewahren "Real Monsters" Rücksetzpunkte, moderater Schwierigkeitsgrad und der richtige Einsatz der verrückten Fähigkeiten Eures Schauertrios. Doch wer nach zwei Continues dank fehlendem Paßwort den Mut aufbringt, wieder von vorne anzufangen, muß schon unheimliche Motivation aufbringen. Die Mega Drive-Version ist bei tiefen Stürzen gnädiger und zwackt Euch dabei keine Energie ab, das Super Nintendo wird durch die farbarmen Optiken unterfordert.



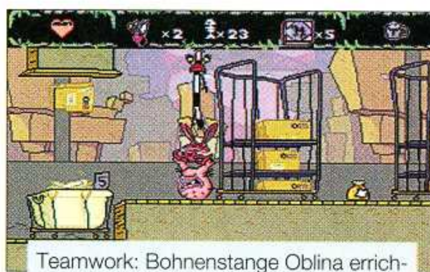


Ihr wehrt Euch mit Fischgräten, Dosen und alten Turnschuhen gegen freche Schulgören

MBiT 16 – ab 6 Jahren

HERSTELLER	VIACOM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	70 MARK
ANBIETER	CIC
GRAFIK	45 %
SOUND	34 %
SPIELSPASS	55 %

Die Mega-Drive-Monster spielen sich etwas flüssiger, dafür ruckelt's ab fünf Sprites – Aaahh! Schludrige Programmierung.



Teamwork: Bohnenstange Oblina errichtet mit Ickis und Krum einen Turm, um den Paketwagen zu überwinden.



Vor jeder neuen Welt stapft Ihr durch eine Müllhalde mit bissigen Kötern und Mäusen, die Euch mit Steinen bewerfen

MBiT 16 – ab 6 Jahren

HERSTELLER	VIACOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	80 MARK
ANBIETER	CIC
GRAFIK	46 %
SOUND	36 %
SPIELSPASS	54 %

Kleinkind-gerechtes Monster-Gehopse mit eintöniger Grafik, schalem Leveldesign und schrecklichem Horror-Gerassel.

Andere Versionen

Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Produzenten: Lou Haehn (NuFX), Keith Orr, Sam Nelson • **Programmierung:** Andrew H. Marrinson, Gregory Bungo • **Grafik:** Roseann Mitchell, Lance Alameda, Eric DeSantis u.a. • **Sound:** Rob Hubbard, Marc Farley, Russel Lieblich

PGA Tour Golf



Wie die Zeit vergeht: Als eines der ersten Spiele fürs 3DO angekündigt, mußten 3DO-Golfer bis zum systemübergreifenden 96er-Update warten, bis ihre „PGA Tour" endlich abschlägt. Die Aufmachung ist ähnlich der Playstation-Fassung (dezent andere Menüführung, nur neun statt 14 Golf-Pros, zu lange Ladezeiten), jedoch hat man drei statt zwei 18-Loch-Kurse adaptiert.



Gut spielbares, aber wenig innovatives Routine-Golf.

Die Standbild-Optik mit linearer FMV-Lochbesichtigung blieb ebenso erhalten wie drei Spielmodi, der innovative Schlag-Halbkreis mit „Waggle"-Feature und die perfekt inszenierte Joypad-Steuerung. Nach wie vor unverständlich ist, daß man keine echte 3D-Umgebung mit Ballflug-Kamera geschaffen hat. Für Liebhaber traditioneller Golfspiele ist die „PGA Tour 96" bestens geeignet, auf dem 3DO muß sie aktuell keine Konkurrenz fürchten. Das Potential für ein modernes 3D-Golf bleibt jedoch weitestgehend unangetastet. *mg*

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	62 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	80 %

Seriös-traditionelle Golfsimulation mit drei 18-Loch-Parcours und ausgereifter Steuerung, jedoch langatmigem Spielverlauf.

Andere Versionen
Die Playstation-Fassung erhielt in MAN!AC 1/96 80%, die Mega-Drive-Version in MAN!AC 2/96 85% Spielspaß. Eine Super-Nintendo-Adaption erscheint in Kürze über THQ.

Entwickler: Tiertex, GB

Supercross



Ein Offroadrennen mit Motorrädern in der Halle: An sich eine schöne Sache, wenn die Programmierer auch nur ein wenig Fachkenntnis bewiesen hätten. Selten durfte man ein technisch so erbärmliches 3D-Schauspiel auf einer 32- oder 64-Bit-Konsole erleben. Rund ein Dutzend Kurse sehen nicht nur alle gleich einfältig aus (Was sind eigentlich Texturen?), Motorrad-Animationen sowie Streckendrehungen lassen sich allenfalls mit Segas 32X-Schundwerk "Motocross" vergleichen. Was nützt es da, daß man sein Bike tunen, die Highscores speichern und ein Turnier ausfahren kann? Die Steuerung ist solide, doch selbst dieser kleine Hoffnungsschimmer wird von der 3D-Ruckelei im Ansatz erstickt. Mit Schnellschüssen à la "Supercross" vergrätzt Atari die letzten Jaguar-Fans – zumal man die Frechheit besitzt, dafür auch noch den Normalpreis von über 100 Mark zu verlangen. *mg*



Links und rechts von der Piste herrscht braune Grafik-Tristesse

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	34 %
SOUND	32 %
SPIELSPASS	28 %

Erschreckend schwaches Offroad-Motorradrennen mit unglaublich ruckliger 3D-Grafik und fantasielosen Strecken.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Rage, GB • **Original-Programmierung (Automat):** George Petro (Midway)

Revolution X



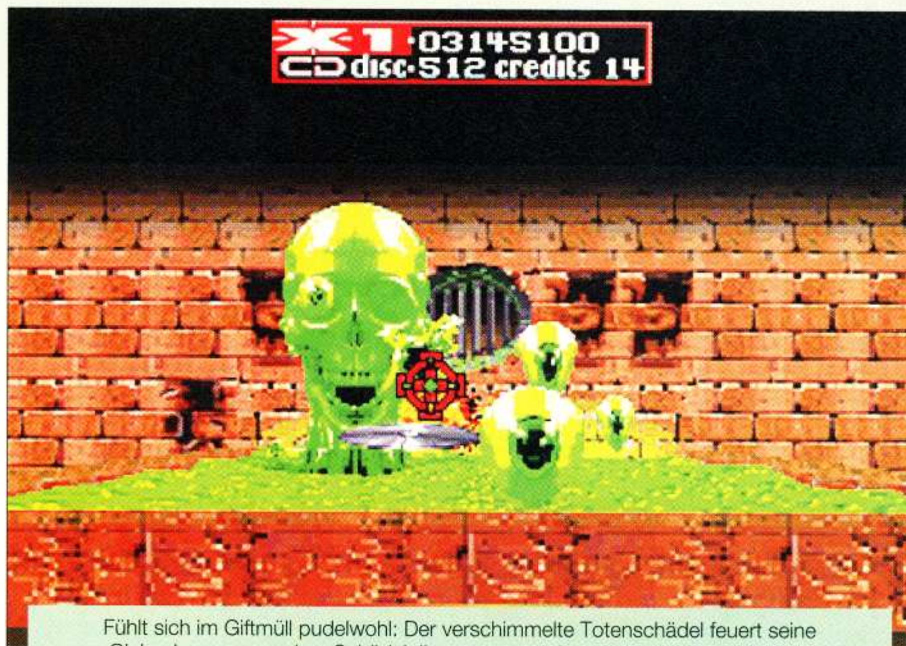


Die Bundesprüfstelle frohlockt: Eines schönen Tages hat die Regierung ihre Jugend gerettet, verdorbene Massenmedien wie Fernsehen oder Videospiele sind endgültig gestrichen. Um eine Revolution auszulösen, stürmen die Splatter-Extremisten von "Non" die letzte Bastion jugendlicher Ideale: Die Terroristen mischen in feschem Feuerwehr-Outfit ein "Aerosmith"-Konzert auf und entführen die Bandmitglieder. Während seine Kollegen in Dschungel und Großstädte verschleppt werden, versauert Band-Gröler Steven Tyler im Mittleren Osten. Als eingefleischter "Aerosmith"-Fan greift Ihr zur Plasma-Wumme, schnallt Euch einen CD-Wechsler auf den Rücken und startet die digitalisierte Rettungsaktion.

Wer keine passende Gamegun im Schrank hat, nietet die "Non"-Schergen notgedrungen mit dem Joypad um: Ihr schwenkt Euer rotes Fadenkreuz über die Digi-Szenerie und ballert die vermummten Widersacher im Dutzend über den Haufen. Nachladen bleibt dem "Revolution X"-Rambo erspart: Der mächtige Hardrock-Geist hat Eure Knarre mit Endlos-Muni gesegnet, nur Euren CD-Vorrat müßt Ihr regelmäßig auffrischen. Freundliche CD-Händler haben die silberne, alles zerschneidende Extrawaffe hinter Fensterscheiben und Mauerwerk versteckt, in Holzkisten findet Ihr sogar Bildplatten: Während CDs nur einen Gegner zerhackstückeln, segeln nach einem Laserdisc-Treffer die Gliedmaßen einer ganzen "Non"-Brigade durch die Luft. Hat sich Euer Rocker bis zum nächsten Abschnitt durchgemetzgert, schlagt Ihr per CD-Player-Menü eine neuen Marschrichtung ein.

Die deutschen Versionen von "Revolution X" wurden übrigens gegenüber dem Original entschärft. Die Bilder der Super-NES-Version stammen bereits von der deutschen Fassung, die Playstation-Optiken allerdings noch aus der US-Umsetzung. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Fühlt sich im Giftmüll pudelwohl: Der verschimmelte Totenschädel feuert seine Glubschaugen aus dem Schädel, Ihr antwortet mit exzessivem CD-Beschuß.

Wenn Ihr den ersten Level geschafft habt, schnappt Ihr Euch Tylers Autoschlüssel und zwängt Euch in die Luxuskarre des Sängers: Ein Fernsehschirm im Wagen zeigt drei Zielorte, Ihr wählt mit einer Salve die gewünschte Mission.





Massaker ohne Ende: Die "Non"-Leute hüpfen in Tausendschaften vor die Kanone, Ihr trampelt über Leichenberge.

DIGI-REVOLTE • Acclaim ruft zur Revolution, die Tester gehen auf die Barrikaden. Wenn verpixelte Sprites mit drei Animationsphasen über die Mattscheibe turnen, wird's selbst hartgesottenen Trash-Metal-Freaks zu bunt. Angesichts des optischen Dilettantismus sind selbst Hardrock-Hasser für die "Aerosmith"-Songs dankbar, wenigstens übertönen die professionell eingespielten Gitarren die kümmerlichen Störgeräusche. Abwechslung war den Entwicklern fremd, oft ballert Ihr zehn Minuten auf derselben Sprite-Formationen herum. In der Super-NES-Fassung sind aus den schludrigen Sprites unkenntliche Pixel-Klumpen geworden, die gehaltlosen Levels des Sony-Vorbilds sind durch die vielen Detail-Einbußen noch öder. Die Abzweigungen via CD-Player sind zwar eine nette Idee, aus dem Spielspaß-Nichts führt jedoch keiner der vorgeschlagenen Wege.



32 BIT — ab 16 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	37 %
SOUND	50 %
SPIELSPASS	33 %

Schlampige Spielhallenballerei mit Digi-Optik: Technisch unter aller Kanone, spielerisch flach und mies präsentiert.

Im Mittleren Osten zerlegt Ihr einen schrottreifen Bus. Ägyptische Denkmäler ziehen im Hintergrund vorbei.

Wird im Mittleren Osten festgehalten: Band-Leader Tyler grölt sogar auf dem Super-NES mit Digi-Sprache.

ab 16 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	46 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	39 %

Katastrophale Zielkreuz-Action mit "Aerosmith"-Musik, geht zur Not als Audio-CD durch.

Andere Versionen

Saturn- und Mega-Drive-Versionen sind in Vorbereitung.

Entwickler: Konami, J

Goalstorm



Im Gegensatz zum ansehnlichen Geschehen auf dem Spielfeld sind die Menüs sehr schlicht gestaltet (siehe Bilder ganz oben).

PS

Aus dem japanischen „Winning Eleven" wurde „Goalstorm", auch inhaltlich hat man das Fernost-Original auf den westlichen Markt zugeschnitten. Statt den 14 J-League-Mannschaften kämpfen jetzt 26 Nationalteams in Freundschaftspartien oder tragen den Hyper-Cup aus – leider beschert uns Konami fiktive Kicker-Cracks und keine authentischen Profi-Namen. Natürlich dürft Ihr vor Spielbeginn Taktiken wählen, Aufstellungen ändern und die Joypad-Belegung variieren. Im Unterschied zu allen anderen Fußballsimulationen werden Stadium und Spieler komplett aus Polygonen aufgebaut und bewegen sich entsprechend elegant über den Platz. Diesen könnt Ihr aus drei Perspektiven betrachten, die auf Knopfdruck durchzuschalten sind. *mg*



VERHALTENE OFFENSIVE • Stöhnen wir bei manchen Sportsimulationen über den Parameter-Overkill, gibt sich „Goalstorm" mit dem Wesentlichen zufrieden – teilweise mit noch weniger. Angefangen von den mangelhaften Spielmodi-Optionen (keine Liga, gerade mal eine Turnier-Variante) bis hin zum fehlenden Multi-Player-Feature (maximal zwei Spieler, und die dürfen nicht mal im selben Team agieren) präsentiert sich das Konami-Fußball auf Minimalismus-Niveau. Dabei geht das Polygon-Rezept auf, Spielfluß und Animationen lassen kaum Wünsche offen. In Verbindung mit der gradlinigen, für Profis jedoch etwas zu simplen Steuerung entwickelt sich ein munteres Action-Soccer, das auch Greenhorns alsbald begriffen haben. „Goalstorm" schreit geradezu nach einer 97er-Fassung – die spielerische Grundlage ist prima, lediglich das Drumherum verdient etwas mehr Liebe und Kreativität der Entwickler. Vielleicht sollten die mal im Büro nebenan bei den „International Soccer Deluxe"-Programmierern nachfragen!

ab 6 Jahren

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	72 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	72 %

Gradliniges, gut spielbares Action-Soccer mit toller Polygon-Optik, aber leider zu wenigen Features.

Andere Versionen
Den Import-Test findet Ihr in MANIAC 10/95. Das Spiel wurde um zwei Prozent abgewertet. Eine Saturn-Umsetzung ist in Planung.

Entwickler: Probe, GB • Produzent: Robert O'Farrell • Original-Design: Frank Kuan & J. Cameron Petty (Atari) • Programmierung: Justin Granovic (PS) & Keith Burkitt (3DO) • Grafik: Jason Leong (Atari), Terry Ford & Paul Brierly • Sound: Stuard McDonald & Andy Brock

Primal Rage



Landet Ihr eine krachende Kombo, watet Ihr in einer riesigen Blutlache dem jaulenden Gegner hinterher.



Schlammschlacht auf dem 3DO: Vor lauter Dreck und Blut erkennt Ihr den Angriff des Gegners zu spät.



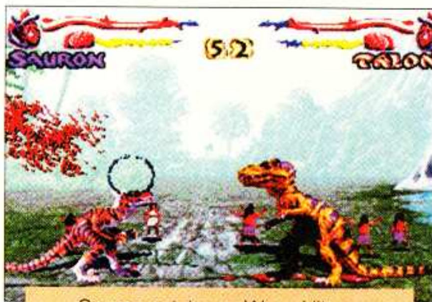
Freundliche Umarmung als Friendship-Move? Die schlampige Kollisionsabfrage ist für den Schulterklaps verantwortlich.

Während die FMV-Sequenzen auf dem 3DO außerordentlich pixelig und verwaschen wirken, protzt die Playstation-Variante mit sauberen Animationen und leuchtender Farbenpracht.





Time Warner's Prügel-Dinos stürmen nach ihrem 16-Bit-Auftritt nun auf die 32-Bit-Belegschaft ein: Bis auf ein paar Full-Motion-Video-Schnipsel als CD-Füller hat sich am Spiel jedoch nichts geändert. Mit einem der sieben blutrünstigen Saurier-Götter "Chaos", "Vertigo" & Co. tretet Ihr zur Schlacht um die Erdenherrschaft an. Ihr mischt den Computer im Arcade-Modus auf, übt fleißig Special-Moves in der Trainingsarena und vermöbelt einen Freund in der Duell-Variante. Um Eure Ausdauer zu testen, betretet Ihr das "Endurance"-Schlachtfeld und knüppelt nacheinander mit vier Dinos gegen die vier Monster Eures Kumpels – wer als erster seine Saurier verbraten hat, ist der Verlierer. Euer Urzeitvieh beherrscht vier verschiedene Schläge, Tritte und Bisse, die Ihr mit gezielten Steuerkreuzaktionen im Sprung, in der Hocke oder aus dem Stand ausführt. Für Abwechslung sorgen pro Schnauze acht bis zehn Special-Moves, mit denen Ihr den Feind elektrisiert, zerhexelt oder anfurzt. Taumelt Euer Kontrahent mit seinem letzten Tropfen Energie orientierungslos auf der Stelle, wird's Zeit für einen der ekligen Finishing-Moves: Entweder entscheidet Ihr Euch für ein herkömmliches Blutbad (zerfleischen, verschlingen etc.) oder beglückt den Verlierer mit einer Gratisdusche in Form einer Urinprobe.



Sauron setzt zum Warp-Hit an: 3DO-Dinos landen auch aus großer Entfernung Ohrfeigen.

Habt Ihr alle Saurier aus dem Weg geräumt, opfert sich eine Bande fanatischer Dinofans in der Bonusrunde als Stärkung für den finalen Kampf: Ohne Verschnaufpause müßt Ihr dann noch mal alle Ungetüme besiegen, um den Abspann zu genießen. *oe*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140





PRIMATEN-GEWALT • Mögen noch soviele Umsetzungen folgen, "Primal Rage" bleibt seinen Fehlern treu: Die "Rise of the Robots"-würdige Kollisionsabfrage macht die Keilerei zum Glücksspiel, die umständlichen Special- und Finishing-Moves lassen sich kaum in den Kampfverlauf einbauen. Während die 3DO-Version mit träger Joypad-Kontrolle zusätzlich Steinzeitstimmung verbreitet, steuern sich die Playstation-Ungetüme flott und präzise. Die monotonen Synthi- und Bongo-Stücke im Hintergrund passen zwar zum Spielgeschehen, vermitteln aber weder Aufregung noch Schlachtambiente. Dafür weisen wenigstens die sauberen Animationen und feurigen Parallax-Hintergründe auf den 32-Bit-Unterbau hin. "Primal Rage" ist zwar kein Schläger-Highlight, wer sich jedoch ein unkompliziertes Blutbad wünscht, hat sicher einige spannende Keilereien vor sich.





It's Partytime: Den Sieg des Sauron feiern die Menschlein standesgemäß mit einem Steinzeit-Rave.




HERSTELLER	GOLDSTAR
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	GOLDSTAR
GRAFIK	66 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	62 %

Brutales Saurier-Geprügel mit umständlichen Moves, freizügiger Kollisionsabfrage und verwaschenen FMV-Sequenzen.



Immer mitten in die Fresse: Leider hinterlassen herkömmliche Bisse und Schläge größere Wunden als Specials.




HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	70 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	68 %

Die Playstation-Version steuert sich flotter und genauer als der 3DO-Kollege und präsentiert saubere FMV-Schnipsel.

Andere Versionen
Die Super-Nintendo- und Mega-Drive-Versionen testeten wir in MAN!AC 10/95, die Game-Boy-Variante in MAN!AC 12/95. Versionen für Saturn und Jaguar folgen.

Entwicklung: Gray Matter • **Produzent:** Rob Anderson • **Programmierung:** Brady Sheppard, Jim Koornneef, Stefan Posthuma • **Grafik:** Sean Sullivan, Doug Masters, Dave Duncan, Simon Paul, Grant Corless

Phoenix 3



Die "Gral"-Aliens bedrängen Euren Heimatplaneten Galearth. Derek Freeman ist der Einzige, der den Mut aufbringt, sich den Invasoren entgegenzustellen. In der Rolle des Möchtegern-Schwarzeneggers mit Spielzeug-Wumme erkundet Ihr zwölf Planeten und Sternenbasen, um dort verschollene Piloten für den finalen Kampf gegen die Grals aufzustöbern. In den seitlich scrollenden Plattformwelten zermanscht Ihr grüne Schleim-Humanoiden und Giger-Monster mit Laser- und Photonenkanone. Zähe Wachroboter und Geschütze bewerft Ihr kurzerhand mit einer Granate. Mit dem Raumschiff "Talon 3", das Ihr in den Höhlen auf Galearth entdeckt, zerblast Ihr im Orbit mit Blaster und Torpedos feindliche Alien-Kreuzer und Raumjäger. Auf einer Sternenkarte pickt Ihr Euch dann den nächsten Einsatzort heraus und aktiviert den Hyperraumsprung; zu Beginn jedes Levels wird automatisch gespeichert. *th*

ab 18 Jahren

HERSTELLER	STUDIO 3DO
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	3DO LTD
GRAFIK	47 %
SOUND	49 %
SPIELSPASS	46 %

Eklige Monsterhorden und endlose Plattformwelten: Unappetitliches Jump'n'Shoot mit schwammigen 3D-Intermezzi.

In den 3D-Abschnitten erleichtern intelligentes Zielkreuz, Entfernungsanzeige und automatische Geschwindigkeitsanpassung die Hatz.





Auf der Raumstation verschmurgeln Euer Gewehrfeuer und Laserbarrieren schleimige Monsterspinnen



RUCKEL-RANGER • Amüsiert Ihr Euch bei den FMV-Sequenzen über Laien-Darsteller, Klischee-Story und Pixel-Klötze, vergeht Euch beim Spielen das Lachen: Hakelige Steuerung, rucklige Digi-Animationen und ödes Leveldesign locken keinen Phönix aus der Asche. Das Machwerk von Gray Matter schreckt Euch vor allem durch geschmacklose Splatter-Orgien ab: Wie in billigen Horror-Streifen zerplatzen Wolfsmonster und hinterlassen einen schmierigen Fleischberg. Trampelt Ihr darauf herum, fliegen Euch die Einzelteile um die Ohren – Igitt!

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Original-Design: Eugene Jarvis (Williams) • Design (Jaguar) & Programmierung: Jeff Minter

Defender 2000


Trotz des klobigen Raumschiffs und des Scrollings in alle Richtungen, habt Ihr bei "Defender 2000" noch eine Überlebenschance. Befreite Menschen dienen Euch als Extrawaffen.


Platzt aus allen Nähten: Das Standbild enthüllt die wahre Natur einer Alien-Explosion in "Defender".


Abgerechnet wird nach jedem Level: Selbst die Punktezählung ist bei Jeff Minter ein pixelsprühendes Ereignis.

Trotz seines Erfolges konnte "Defender" nicht als eigenes Spielgenre überleben. Nach der Fortsetzung "Stargate" versuchten sich zwar einige der besten Programmierer am Spielkonzept, konnten das Grundthema aber kaum erweitern: Dan Gorlins' "Choplifter!" war langsamer und taktischer als das Vorbild, Rex Bradfords "The Empire Strikes Back" (Atari VCS) versetzte die Scrollerei auf den Eisplaneten Hoth. Von Jeff Minter stammen "Attack of the Mutant Camels" und "Revenge of the Mutant Camels", Archer McLean schrieb "Drop Zone", Sensible Software verarbeitete das Thema 1991 zum witzigen Low-Budget-Spiel "Insects in Space".



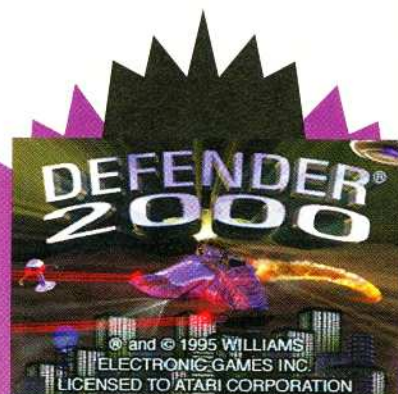
"Space Invaders", "Galaxians" und "Scramble" – für den selbstbewußten Spieler der frühen 80er Jahre alles Kinderkram. Wer Mumm hatte, drei Hände und übermenschliche Reflexe, der spielte "Defender"; dank Vektor-Grafik das schnellste, aufgrund der Button-Vielfalt das komplizierteste Ballerspiel. Unter den Fans des bidirektional scrollenden Hardcore-Shooters war auch der englische Informatik-Hippie Jeff Minter, der seitdem an eigenen Varianten tüftelte. Jetzt schuf der "Defender"-Fan eine offizielle Umsetzung – sein Abschiedsgeschenk an die Firma Atari, die er Anfang des Jahres verließ.

In "Defender" hetzt Ihr nicht nur die aus allen Richtungen einfliegenden Ufos über die Landschaft, sondern behaltet auch die am unteren Bildschirmrand herumlaufenden Menschen im Auge. Hilfeschreie und ein Radar verraten, welcher Mensch gerade (hilflos an einem Ufo hängend) entführt wird. Reißt das Steuer herum und brettert zum Tatort, um den Kidnapper in letzter Sekunde zu zerstören und den Menschen zu befreien. Kommt Ihr zu spät, wartet ein besonders gefährlicher Mutant auf Euch.

Von Level zu Level tauchen neue Alien-Varianten auf, die Euch durch chaotische Flugmanöver und scharfes Sperrfeuer zur Weißglut reizen. Wird's Euch zu hektisch, zündet Ihr eine Smart-Bombe oder warped Euch in einen (hoffentlich) ruhigeren Levelabschnitt. Neben dem Original-Defender findet Ihr "Defender 2000" (grafisch den 90er-Jahren angepaßt, mit Sidekicks und aufrüstbarer Extrawaffe) und das farbenprächtige "Defender +" auf dem Modul. *wi*

PARTIKEL-SCHLACHT • Das Ur-"Defender" ist auch für neuzeitliche Ballerspieler ein harter Brocken: Im Gegensatz zu Eurem Raumschiff, das bei Brems- und Beschleunigungsmanövern mit der Trägheit kämpft, halten sich die pixelgroßen Geschosse der Feinde an kein physikalisches Gesetz und biegen auch mal im 90°-Winkel ab. Durch die beiden neuen Versionen bringt Minter schillernde Farben, wabernde Verläufe und viele Effekte ins Spiel, konnte das Original aber nicht verbessern: Euer Raumschiff ist klobig, durch das vertikale Scrolling in "Defender 2000" geht der letzte Rest Übersichtlichkeit flöten. Technisch hat Minter die neuen Features im Griff. Alle drei Versionen sind auch dann noch haarsträubend schnell, wenn Laserstrahlen, Geschosse und fünf Dutzend Partikel über die Planetenoberfläche wehen. Eine gelungene Zugabe zu "Tempest 2000".



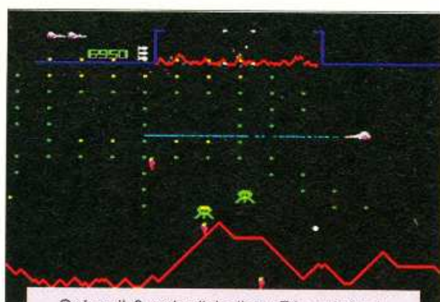




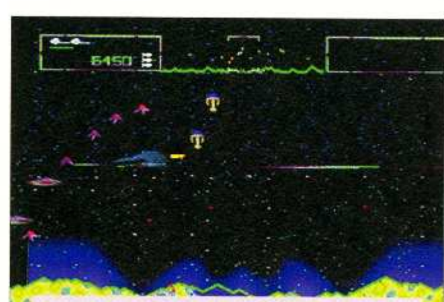


HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	72 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	70%

Schnell, schwer und hoffnungslos durchgeknallt: Klassisches "Defender" und zwei farbenprächtige Updates auf einem Modul.


Schnell & schnörkellos: Die originalgetreue Umsetzung des "Defender"-Automaten von 1980.


Details in Vorder- und Hintergrund, Extrawaffen und leichtes Vertikal-Scrolling: "Defender 2000".


Jeff Minter dreht durch: Grafische Effekte stehen bei "Defender Plus" im Vordergrund.

Andere Versionen
Man munkelt, daß "Defender 2000" und "Tempest 2000" demnächst für die Playstation erscheinen.

Entwickler: SSI • Design: Joel Billings, Chuck Kroegel

Panzer General



Vor Tobruk trifft die deutsche Panzerfront auf zähe englische Verteidiger. Die Statustexte können ausgeblendet, der Maßstab verändert werden.

Von Segas "Advanced Military Commander" inspiriert, ertüftelten die Strategieprofis um SSI-Gründer Joel Billings ein ähnliches Kriegsspiel. Massig Waffen, Missionen und Möglichkeiten, aber kinderleichte Benutzerführung war das gesteckte Ziel, das der "Panzer General" locker erreichte – an das Vorbild kam die Simulation trotzdem nicht heran.

Ihr spielt den zweiten Weltkrieg entweder komplett (als "Campaign") oder pickt Euch besonders interessante Operationen (z.B. "Seelöwe" oder den "D-Day") heraus. In der Campaign wird die Truppe Jahr für Jahr aufgestockt, erhält moderne Fahrzeuge und profitiert erfahrungsgemäß von vorangegangenen Schlachten. Diese schlagt Ihr – Runde für Runde – über Hexfeldlandkarte, Icon-Menüs und Auswahlbildschirme.



Über 350 Schiffe, Fahr- und Flugzeuge werden simuliert.



BLITZKRIEG • Betrachtet man das kümmerliche Strategieangebot der Playstation (und läßt man den ungeschlagenen 16-Bit-"Military Commander" mal außer acht) ist "Panzer General" erste Wahl. Am ultramilitaristischen Inhalt dürft Ihr Euch nicht stören – "Panzer General" ist das Werk amerikanischer Hardcore-Strategen, die keinen Respekt vor dem sensiblen Geschichtsbewußtsein der Deutschen kennen. Der zweite Weltkrieg wird nüchtern, Feldzug für Feldzug, durchgeführt und verwandelt dank der Vielfalt unterschiedlicher Vehikel, kniffliger strategischer Situationen und einem beharrlich steigenden Schwierigkeitsgrad auch pazifistische Spieler in ehrgeizige Kriegstreiber. Die allzu brutalen Schlachtanimationen, die bei jedem Truppenzusammenstoß eingeblendet werden, schaltet Ihr am besten ab. Im Gegensatz zum Japano-Vorbild schlucken diese Mini-Gemetzel Zeit, geben aber keine Auskunft über Eure Verluste. Die Benutzerführung ist für Konsolen-Fans gewöhnungsbedürftig, nach einer Anlaufphase aber recht effektiv.

ab 16 Jahren

HERSTELLER	SSI
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	54 %
SOUND	49 %
SPIELSPASS	82 %

34 authentische und eine fiktive Weltkriegs-Mission im Hexfeld-Look: 1:1-Umsetzung eines nahezu tadellosen PC-Strategiespiels.

Andere Versionen
Die 3DO-Umsetzung ist mit der neuen Playstation-Variante identisch und wurde in MAN!AC 9/95 ebenfalls mit 82% Spielspaß bewertet. Eine Saturn-Umsetzung ist geplant.



Produzent: Takashi Fukushima • **Design:** PiPo Morinaga • **Programmierung**: Koji Yamamoto, Kaoru Koga, C. M Higepin & Takumi Nakamura • **Grafik:** C. M Higapin, Tatsuya Nagata, Kenji Umeda, Kyosuke Onoue, Kazutaka Katoku, Masanari Miyauchi, Takeshi Maeda, Junko Yamamoto u.a. • **Sound**: Yoshiaki Ohuchi, Joseph Williams, Munetaka Sakamoto, Keiichi Nishimoto, Kouichi Yamazaki & Naoto Nakai

Horned Owl



Cops online: Während Ihr Mechs durchlöchert, versorgt Euch das Hauptquartier mit Lageplänen und Aufträgen.



Vor Kamikazekriegern werdet Ihr gewarnt



Der Reaktor bleibt noch wenige Sekunden stabil.

Ein Fest für Choleriker: Neben den Gegnern demoliert Ihr Autos, Scheiben, Schilder, Zäune und Container.

Die triste Jahreszeit verfolgt Euch bis auf den Bildschirm: Im Industriekomplex angekommen, regnet es in Strömen.



Ein Traum vieler Anime-Fans wird wahr: Durftet Ihr bislang nur passiv als Zuseher an Mech-Schießereien wie "Patlabor" und "Appleseed" teilhaben, ballert Ihr Euch nun selbst mit einem Kampfroboter der "Horned Owl"-Polizei durch futuristische Polygonwelten.

Für realistische Feuergefechte stöpselt Ihr die Bildschirmkanone "Hyper Blaster" (vorerst nur als Import erhältlich) an Euer Sony-Equipment, Gelegenheitsschützen treten mit Maus oder Joypad an. Allein oder zusammen mit einem Waffenbruder stellt Ihr Euch in den Dienst der Mech-Gendarmerie: In fünf automatisch scrollenden Industrie-, Flughafen- und Innenstadt-Komplexen durchlöchert Ihr Walker, Raketenwerfer, Todesschützen und Blechköter des organisierten Verbrechens, um schließlich den Kopf der Cybermafia persönlich zur Hölle zu jagen. Während Sony-Waffenbesitzer dem Feind Ihre Knarre vor die Nase halten, zielen Joypad- und Mausschützen mit Hilfe eines herkömmlichen Fadenkreuzes. Das Magazin Eures Mech-Revolvers faßt 15 Schuß, nachgeladen wird mit einem Schuß ins Leere oder durch Betätigung der rechten Zeigefinger- oder Maustaste. Um widerstandsfähige Metallspinnen aus dem Weg zu räumen, haltet Ihr die Feuertaste gedrückt und beeindruckt den Feind beim Loslassen mit durchschlagskräftigem Streuschuß. Für die stämmigen Endgegner spart Ihr Euch Granaten, die alle Schüsse und Durchschnittsgegner auf dem Bildschirm pulverisieren. Auch Eurer Energieleiste solltet Ihr gelegentlich Beachtung schenken: Ist Euer Mech schrottreif, hilft Euch nur eins von drei Continues.

Muster von World of Games. Tel. 06221/184134

Um Euch in der High-Score-Liste zu verewigen, gebt Ihr nicht Eure Initialen ein, sondern malt Euch ein persönliches Icon mit einem minimalistischen Zeichenprogramm.





IM KUGELHAGEL • Mit Anbruch des 32-Bit-Zeitalters feiern die "Operation xyz"-Klassiker ihr Comeback. Statt des veralteten Zwei-Ebenen-Looks nützt "Horned Owl" moderne 3D-Technik: Mal stürmen Mechverbände aus allen Richtungen heran und verwickeln Euch in blindwütigen Nahkampf, mal habt Ihr viel Zeit, um einen feigen Scharfschützen auf einem Dach ins Visier zu nehmen. Die Steuerung ist auch für Joypad-Krieger flink und präzise genug, um alle Gegner zu erwischen. Während die Anime- und Science-fiction-Grafiken ein gespanntes Ambiente verbreiten, bremsen die stupiden Synthi-Klänge (nicht von CD) die Ballereuphorie. Außerdem hätten Extrawaffen und ein flexibler Levelaufbau nicht geschadet. Im Vergleich zu "Virtua Cop" stampft die Mechpolizei etwas träge durch die Landschaft und wirkt mit dem "Volltreffer oder Querschläger"-Prinzip zu oberflächlich.





Gleich wird's dunkel in China-Town: Die bunten Leuchtröhren sind für jeden halbwegs verrückten Bildschirmkiller ein willkommenes Ziel.





ab 12 Jahren

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	70 %
SOUND	63 %
SPIELSPASS	72 %

Linearer 3D-Shooter im Mech-Stil mit sauberer Steuerung, überraschenden Feindformationen und fünf langen Levels.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Millenium, GB

Defcon 5

Ein Routine-Job sollte es werden, doch wie so oft kam für den einsamen Helden alles ganz anders. Gerade als Ihr auf einem Verteidigungsposten des Tyron-Konzerns die letzten Sicherheits-Checks durchführt, dröhnt ein Schnauben durch die verlassenen Gänge und rote Pünktchen funkeln auf dem Umgebungs-Scanner. Ihr hattet Euch also nicht getäuscht, als Ihr vor ein paar Minuten am Geschützstand seltsame Flugobjekte am Horizont erspähtet. Die Ufos waren verschwunden, noch bevor Ihr sie ins Fadenkreuz nehmen konntet. Jetzt poltern die Aliens durch die Stockwerke und Ihr habt alle Hände voll zu tun, Eure Kampf- und Bergungsroboter zu dirigieren und vorwitzige Bösewichte aus den Mannschaftsquartieren zu lasern. Die Gänge und Hallen erlebt Ihr aus der Ich-Perspektive eines hierzulande indizierten 3D-Actionspiels, die vielen Einrichtungen des Station bedient Ihr über Terminals und Icon-Menüs. *wi*



HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	58 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	55 %

Monotonie im Weltall: Alien-Jagd und Roboter-Management in steriler Umgebung. Trotz nettem Drumherum spielerisch dürftig.

Millenium Interactive ist eines der ältesten Software-Häuser Englands. Bevor sich die Firma als externer Entwickler unter die schützenden Fittiche von Psygnosis begab, scheffelte Millenium mit unzähligen "James Pond"-Versionen Millionen.



Ertappt: Die düstere "Service"-Ebene der Raumstation ist bereits von Außerirdischen überlaufen.



AUF EINSAMEN POSTEN • Die Sorgfalt der Designer, die eine vielstöckige Station, Transportmittel, Archive und Verteidigungseinrichtungen erdachten, macht mir "Defcon 5" sympathisch, doch unterm Strich ist´s doch nur ein unhandlicher "Alien"-Verschnitt. Viele Räume und Optionen hätte Millenium besser gestrichen und sich auf eine straffe Handlung konzentriert – Um wirr von A nach B und wieder zurück zu laufen, schalte ich die Playstation gar nicht erst an. Lediglich die schlau eingesetzte Musik erinnert Euch an die Brisanz Eurer Mission. !

Andere Versionen
Eine 3DO-Version erscheint in diesen Tagen über Goldstar.

Entwickler: Capcom, J

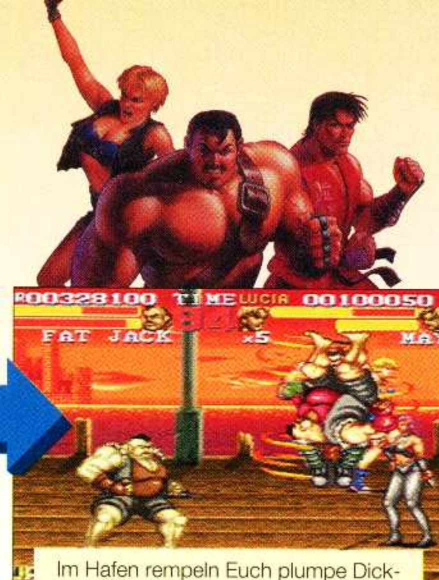
Final Fight 3



Wer den Bus nimmt, gelangt auf den Schrottplatz, wo ein flinker Muskelprotz mit Totschläger wartet.



Zerstört Ihr an der Bushaltestelle den Fahrplan, fährt der Bus weiter, und Ihr spurtet direkt in den nächsten Level.



Im Hafen rempeln Euch plumpe Dickwänste an: Mit gezielten Handkantenwirbel wehrt Ihr den Ansturm ab.

Der rabiateste "Final Fight"-Schläger ist Mike Haggar (siehe Bild): Nach seinem "Final Fight"-Debüt bestieg er den Wrestlingring in Capcoms "Saturday Night Slammasters". Im ersten Nintendo-"Final Fight" prügelte an seiner Seite der flinke Cody, obwohl Kumpel Guy in der Automatenvorlage ebenfalls mitmischte. Extra für Guy-Fans erschien in Japan die Variation "Final Fight Guy". Zuletzt ließ Guy in "Street Fighter Alpha" die Muskeln spielen.



Lange hatte die berüchtigte "Final Fight"-Crew im horizontal scrollenden Gewerbe die Nase vorn, doch hervorragende Nippon-Raufereien wie "Iron Commando" brachten den Thron ins Wanken. Jetzt schlägt Capcom zurück: Mike Haggar schnürt zum dritten mal die Hosenträger, um die Konkurrenz aus den Modulschächten zu fegen. Diesmal haben es der Bürgermeister und seine Handkantenbrüder Guy, Dean und Lucia mit der "Scull Cross"-Bande zu tun, die Metro City in eine Zone der Gewalt verwandelt haben.

Bevor Ihr die Straßen von Metro City betretet, wählt Ihr einen der vier Backpfeifenhelden aus, die neben den gewohnten Dauerfeuer-Combos und Sprüngen bis zu je sieben Spezialattacken und eine Sprintattacke beherrschen. Haggar zwingt seine Gegner mit Wrestlingmanövern wie Piledriver und Clothesline in die Knie, Guy und Freunde arbeiten mit Feuerball, Tornadokicks und Elektroschocks. Für jeden ausgeteilten Schlag erntet Ihr neben Punkten Super-Energie, die Ihr bei voller Energieleiste in fatale Super-Combos investiert. Am Wegrand findet Ihr Nunchakus, Eisenhämmer, Totschläger und Stahlrohre, mit denen Ihr Waffencombos ausführt: Der gelenkige Guy erweist sich als ausgezeichneter Nunchaku-Künstler, während Muskelprotz Haggar nur mit dem mächtigen Stahlrohr Schlagkombinationen landet. In düsteren Hinterhöfen, zwielichtigen Spelunken und prunkvollen Einkaufsstraßen stellen sich Messerstecher, Baseball-Schläger und Straßenpunks zum Kampf, die Ihr verächtlich durch Schaufenster, Straßenschilder und Türen schleudert. Zerstört Ihr Türen im Hintergrund, eröffnen sich neue Wege zum Endgegner und Bonusräume mit Fressalien und Extra-Leben.

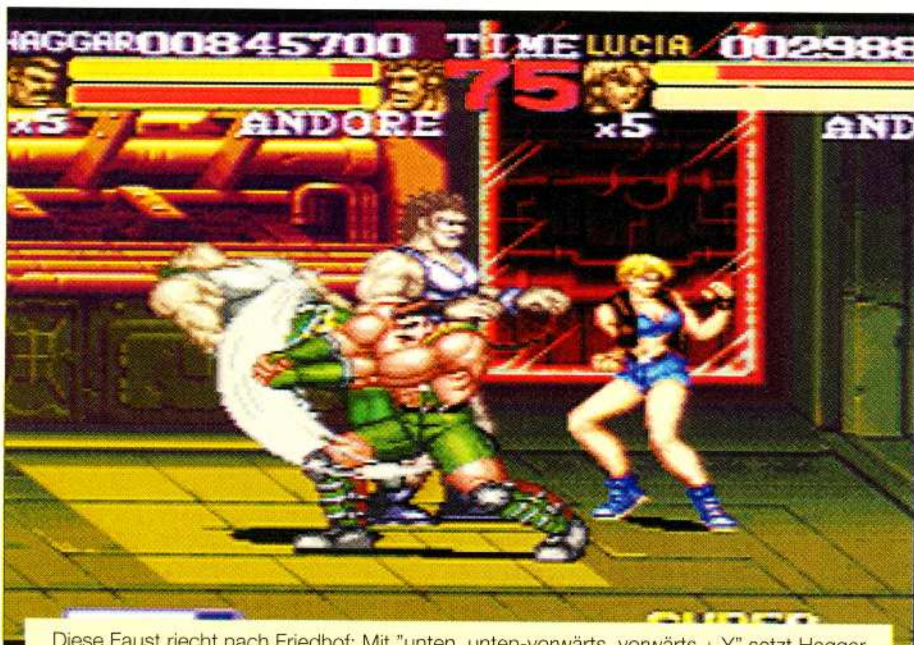


Wenn Haggar zum krachenden Super-Piledriver ansetzt, blitzt und bebt der ganze Bildschirm.

Zusätzlich zum Zwei-Spieler-Modus hat sich Capcom eine besondere Überraschung für Joypad-Einzelkämpfer einfallen lassen: Im "Auto Two Player"-Modus steuert der Computer den zweiten Spieler, dessen Stärke und Kampfgeist Ihr im Optionsmenü einstellt. *oe*

KNOCHENMÜHLE • "Final Fight" ist der Konkurrenz immer einen Schritt voraus. Das umfangreiche und flexible Schlagsortiment läßt ausreichend künstlerische Freiheit für ästhetische Knockout-Kombinationen. Die verschiedenen Angriffstechniken der Gegner halten Euch wach, die Endgegner verfolgen gemeine Taktiken, bleiben dabei aber schön fair. Die Großstadtkulisse (die man herrlich ramponieren kann) und die bretternden Metal-Riffs passen zur Action wie die Faust aufs Auge. Geheime Schalter, Türen und Ausgänge garantieren Langzeitmotivation, auch nach der x-ten Schlacht entdeckt Ihr noch einen geheimen Raum. Der "Auto Two Player"-Modus ist ein genialer Einfall, auch wenn Euch der Computer-Kumpel gelegentlich im Weg steht. Nur die Ruckeleinlagen im Zwei-Spieler-Modus bremsen die Schlacht – sonst gibt's am dritten Teil nix auszusetzen.





Diese Faust riecht nach Friedhof: Mit "unten, unten-vorwärts, vorwärts + Y" setzt Haggar zum mächtigen Dreifachhieb an. Wehe dem, der seinen Weg kreuzt!



MBIT 24 · 2 Spieler · ab 16 Jahren

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	78 %
SOUND	80 %
SPIELSPASS	79 %

Knallharter Prügel-Scroller mit umfangreichem Schlagsortiment und versteckten Pfaden. Zu zweit ruckelt's leider.



Andere Versionen

Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.



SATURN
MISSION STICK



SATURN DT
SEGA RALLY



SATURN & PSX JP
STREET FIGHTER ZERO

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Tekken

DM 37.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ 2tes Joypad
+ Virtua Fighter
+ Sega Rally

DM 42.- monatlich bei 24 Monaten

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Natürlich können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.-

PLAYSTATION

Grundgerät dt	579.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Action Replay Pro uk	99.90
Air Combat dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Riggs dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
NBA-Jam Tournament dt	89.90
Novastorm dt	79.90
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf ´96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Revolution X us	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Theme Park dt	109.90
Twisted Metal dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out	99.90
Wrestlemania Arcade dt	79.90

AUCH IMPORTE AUF LAGER!

SATURN

Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad	44.90
Joyboard	89.90
Lenkrad	149.90
Mission Stick	149.90
Maus	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD´s	69.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Mystery Mansion uk	99.90
Myst dt	119.90
NBA-JAM Tournament dt	109.90
NHL-Allstar dt	119.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	109.90
Shinoby X	*69.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Fighter Zero jp	149.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
Worms dt	89.90

AUCH IMPORTE AUF LAGER!

ARJAY GET YOUR GAMES 0221·121067



PLAYSTATION US
NBA - IN THE ZONE



SUPER NES DT
DONKEY KONG II



SUPER NES
BREATH OF FIRE II

NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	je 459.00
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache	69.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
NEO GEO CD ANGEBOTE	
3 Count Bout	*99.90
Aerofighters III	139.00
Baseball 2020	*49.90
Fatal Fury	*69.90
Fatal Fury III	109.90
Football Frenzy	*49.90
Galaxy Fight	*89.90
Karnov´s Revenge	99.90
King of Fighters ´95	*99.00
King of the Monsters II	*69.90
League Bowling	*49.90
Pulstar	109.00
Savage Reign	*99.90
Soccer Brawl	*69.90

3DO

Goldstar 3DO dt 50Hz	699.00
FZ-1 dt PAL 50Hz	699.00
Blade Force us	*99.90
Bust A Move us	*89.90
Gex us	*49.90
Myst us	*99.90
Panzer General us	*49.90

SUPER NES

Breath of Fire II us	139.90
Chrono Trigger us	149.90
- Spieleberater us	39.90
Clayfighter II us	*49.90
Disney´s Toy Story us	149.90
DK Country II	139.90
Final Fantasy III us	149.90
Killer Instinct PAL	139.90
Mega Man X II dt	109.90
Mega Man 7 dt	109.90
Secret of Evermore dt	119.90
Superstarsoccer II dt	139.90
Tim im Tibet dt	109.90
WWF - Arcade Games dt	119.90
Yoshi´s Island dt	109.90
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY

Grundgerät us	399.00

* = nur solange Vorrat reicht

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

Design: Michael Rubinelli, Gordon Bellamy • Produzent: Scott Orr • Programmierung: William Robinson • Grafik: David Luntz, Z/Axis • Sound: Tommy Tallarico

Madden NFL 96





Das Fadenkreuz (oben links) zeigt Euch, wo Ihr den Wurf der Quarterbacks auffangen müßt.



Seit 1990 ist die John-Madden-Serie auf stattliche sechs Mega-Drive-Teile angewachsen. Das aktuelle Modul verquickt die Stärken des letzten (alle NFL-Teams und fast alle Originalspieler) mit neuer Grafik und einer Trading-Option, die Ihr bereits von den Eishockey- und Basketball-Modulen von EA Sports kennt: Ihr könnt Spieler tauschen und so Euer Team mit Lieblingsakteuren verstärken. Zweite Neuerung: "Baut" Euch einen eigenen Spieler, indem Ihr ihn durch verschiedene Tests steuert und ihn später bei einem NFL-Club unterbringt.
Ansonsten dürft Ihr eine komplette Saison mit Playoffs bis zum Superbowl absolvieren, Statistiken werden für jede Position Spieltag für Spieltag mitgeführt. Selbst auf dem Feld könnt Ihr die einzelnen Akteure dank Trikotnummer unterscheiden.



Die Spieler sind größer, der Spielverlauf derselbe.



AUF EIN NEUES • Hier ein paar Soundeffekte, dezent modernisierte Grafik, detaillierte Animationen und dort noch eine zaghafte Manager-Funktion – das ist alles, was Electronic Arts zum Thema Madden noch einfällt. Spielerisch ist der neueste Teil der Serie zum Vorgänger mehr oder weniger identisch, Überraschungen gibt's keine. Mit Codes für die Zusatzteams hat man eine Idee von Acclaims "NBA Jam" ausgeborgt, die zum Durchspielen mit mehreren Teams animieren soll – noch beim 93er Madden-Update konnte man diese zu Beginn anwählen. Ansonsten bleibt zu sagen: Technik, Taktik und Steuerung lassen keine Blößen entdecken, alles spielt sich gewohnt gut und ausgefeilt.
Laut Electronic Arts wird es zwar 32-Bit- und PC-Maddens aber keine 16-Bit-Fortsetzung mehr geben – bei den wenigen Neuerungen dieses Moduls ist das leicht zu verschmerzen. Einen Fehlkauf macht Ihr keinesfalls, habt Ihr einen Vorgänger, braucht Ihr die 96er-Fassung nicht unbedingt.

MBiT 16 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	61 %
SOUND	50 %
SPIELSPASS	85 %

Sechster Madden-Nachfolger mit wenig Neuerungen, aber dem altbekannten Spielspaß-Potential.

Andere Versionen
Eine Umsetzung für das Super Nintendo ist geplant, außerdem erscheinen 1996 Varianten für Playstation und Saturn.

Entwickler: Imagitec, GB • Produzenten: Ted Tahquechi (Atari), Bill Newsham • Design: Emerson Best • Programmierung & Grafik: Karl Vest, Andrew Seed

I-War



Auf der Suche nach Datenkanistern rangiert Ihr durch eine 3D-Wüste. Die splitternden Polygon-Explosionen sind das aufregendste Element im Spiel.



Auf der Suche nach Datenkanistern brettert Euer Polygon-Panzer durch eine Welt der Roboter und Laser-Geschütze. Habt Ihr eine bestimmte Menge der versteckten "Data-Pods" aufgespürt, reist Ihr durch eine kurze Bonus-Sequenz in den nächsten 3D-Irrgarten. Als Feinde rollen Euch gut 20 verschiedene Robotvehikel entgegen, die Ihr mit der Bordkanone oder einer gefundenen Extrawaffe in einzelne Polygone zerblast. Während Ihr mit einem Auge die Bösewichte beobachtet, schielt Ihr mit dem anderen nach Teleportern, Schaltern und anderen Hilfsmitteln, die Euch in entlegene Winkel befördern.
Verschiedene Innen- und Außenperspektiven, ein Fadenkreuz und ein Mini-Radar helfen Euch im Chaos der geometrischen Objekte. *wi*



Im Split-Modus nehmt Ihr Euren Mitspieler ins Visier.



SCHATTIERTE POLYGONE • ... und nichts dahinter: Wenn es im Cyberspace (laut Atari Schauplatz des 3D-Gemetzels) dermaßen altbacken zugeht, bleibe ich lieber in der Realität. Kanister sammeln und Feinde rösten – mehr ist den Imagitec-Designern zum Thema 3D-Grafik nicht eingefallen. An der Optik habt Ihr Euch nach fünf Minuten sattgesehen: Egal ob Feind, Extrawaffe oder Raumelement, die abstrakten Polygon-Gebilde könnt Ihr kaum auseinanderhalten. 360°-Feeling kommt bei "I-War" nicht auf: Im Gegensatz zum dezent besseren "Assault Rigs" für die Playstation kann Euer Panzer keine Schrägen anfahren und bleibt an jeder haarfeinen Bodenerhebung hängen.
Die bildschirmfüllenden Polygonexplosionen hätten ein interessantes Schlachtfeld verdient, doch auch in späteren Levels ist "I-War" eine Datensuche mit hohem Nerv-Faktor. Die Steuerung und das Verhalten der Feinde sind gleichermaßen primitiv und lassen kein taktisches Gefecht zu. Wollt Ihr einen Gegner treffen, fahrt Ihr ihm direkt in die Bordkanone.

MBiT 16 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	50 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	48 %

Non-Stop-Geballere in der Polygonwelt: Trotz Zwei-Spieler-Modus ein unterdurchschnittliches Action-Spiel.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Angela Sutherland • **Design:** John Millington, Simon Turner • **Programmierung:** Mark Roll, John Young • **Grafik:** Nick Pratt, Paul Mitchell, David Swan, Warren Hawkes • **Sound:** Rob Lord, Mark Bandola

Discworld

Eilige Fantasy-Fans orderten die seit Oktober erhältliche Europa-Version und hofften auf deutsche Synchronsprecher. Doch zum Oxford-English des Monty-Python-Tölpel Eric Idle fanden sie lediglich Untertitel in heimischer Sprache. Trotzdem haben wir Euch in MAN!AC 10/95 nicht zuviel versprochen: Das "Discworld"-Skript wurde von Andreas Brandhorst, dem Übersetzer der **Terry Pratchett**-Bücher ins Deutsche übertragen. 15 professionelle Sprecher liehen den 79 Rollen bei den Aufnahmen im digitalen Studio ihre Stimme. Die Bekannteste gehört Arne Elsholtz, dessen unverwechselbares Organ Tom Hanks und Bill Murray zu deutschen Kino-Erfolgen verhalf.

Die "Scheibenwelt" ruht auf den Schultern von vier Elefanten, die auf dem Panzer der Sternenschildkröte "Great A'Tuin" thronen. Diese weise Dame kümmert sich nicht im geringsten um den bodenlosen Unsinn, der sich auf ihrem Rücken abspielt: Umringt von einem Märchenschleier aus Wasserfällen der überquellenden Meere bietet die Scheibe Lebensraum für Götter, Menschen, Tiere und den Tod persönlich. Irgendwo in der Nähe der mittleren Region befindet sich die Hauptstadt der Scheibenwelt, Ankh-Morpork, in der das Abenteuer beginnt. Ein Drache ist gerade dabei, die Stadt mit seinem feurigen Odem zu verwüsten. Ihr schlüpft unter den spitzen Zauberhut von Rincewind, einem überaus erfolglosen Magier der "Unsichtbaren Universität", um diesem zerstörerischen Treiben ein Ende zu bereiten. Mit dem Cursor dirigiert Ihr in der Seitenperspektive Rincewind durch die Gassen von Ankh-Morpork. Erreicht Ihr den Bildschirmrand, wird gescrollt, beim Betreten der Taverne "Kaputte Trommel" oder dem Palast wird eine neue Hintergrundgrafik von der CD geladen. Interessante Gegenstände wie eine Kristallkugel oder einen magischen Lockenwickler verstaut Ihr entweder in Rincewinds Manteltasche oder in Eure anhängliche Truhe aus verwunschenem Birnbaumholz. Euren ersten Auftrag erhaltet Ihr vom Erzkanzler der Universität: Findet fünf Bestandteile für einen Drachendetektor. Auf der Suche nach Kobold, Induktionsspule, Bratpfanne, Zauberstab und Drachenodem palavert Ihr mit den zahlreichen Bewohnern der Scheibenwelt und kombiniert zum Beispiel Bindfanden mit einem Wurm, der Euch als Köder für den Kobold dient. Später geht Ihr auf Zeitreise, wandelt durch das Ankh-Morpork der vorangegangenen Nacht und entdeckt neue Örtlichkeiten. Sobald Ihr den Passierschein für das Stadttor ergattert habt, reist Ihr auf einer Überlandkarte zur Hexenbehausung oder durchstreift Wälder und Höhlen. *th*


Die Drachen-Lady bittet Euch um Hilfe: Erlöst sie von einem Fluch, der sie zwingt, die Stadt in Schutt und Asche zu legen.



Praktisch: Eure Truhe tippelt Euch auf vielen rosa Beinchen hinterher und hat eine endlose Aufnahmekapazität.

Pratchetts vor Sprachwitz sprühende Romanvorlage setzte neben Robert Asprins "Dämonen"-Reihe neue Maßstäbe für humoristische Fantasy. Seit "Discworld" sind die schizophrenen Fantasy-Romane besonders in den Staaten gefragt. Der Heyne-Verlag hat die Bücher ins Deutsche übersetzt: Wer sich für die "Scheibenwelt"-Episoden interessiert, fragt nach dem ersten Band "Das Licht der Phantasie".

IDEEN-REICH • Deutsche Pratchett-Fans frohlocken: Brandhorst's erfahrene Übersetzerfeder trifft zielsicher Pointen und englische Wortspiele. Die Stimmung der Scheibenwelt wurde prima eingefangen und zahlreiche liebgewonnene Helden der Buchvorlagen trollen sich in der digitalen "Discworld". Den genialen Lucas-Arts-Klassikern "Monkey Island" oder "Indiana Jones" kann Rincewind's Drachenjagd trotzdem nicht das Wasser reichen: Nach der ersten Aufgabe steht Ihr ratlos vor einem Wust von Möglichkeiten, ein Großteil der Rätsel ist zudem genauso bizarr wie Pratchett's Fantasy-Universum – erwartet keine Logik auf der Scheibenwelt. Die prachtvollen Hintergrundgemälde sind eine Augenweide, dafür wurde bei den farbarmen Sprites und Animationen geschlampt: Eure Aktionen werden von Ladepausen zerstückelt, die Soundeffekte hinken oft den Bildern hinterher.

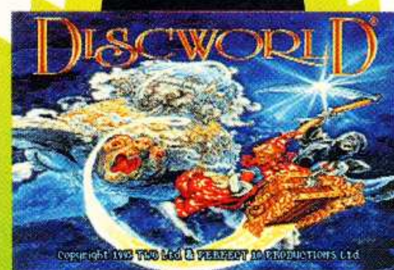



Während eines Krawalls in der Kneipe schnappt Ihr Euch den Trommelstock...


...und scheucht mit dem Essensgong einen Lehrling aus dem Vorgarten.


Die unbewachten Pflaumen wandern in Eure Tasche. Dem Fischhändler jubelt Ihr eine Frucht unter seinen Kaviar...


...der sich nach deren Genuß erleichtern muß. Eine gute Gelegenheit, seine goldene Schnalle zu stibitzen.



ab 6 Jahren

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	73 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	79 %

Umfangreiches Fantasy-Adventure mit illustren Sprechern, hoher Rätseldichte und viel Witz, aber wenig Logik.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist bereits erschienen. Umsetzungen sind keine geplant.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Square-Freak

Ich möchte mich bei Square beschweren: Generell sind die Square-Spiele absolute Spitzenklasse, z.B. "Final Fantasy 3", "Chrono Trigger" oder "Romancing Saga". Letztere Serie wird ja leider nicht in Amerika oder Deutschland veröffentlicht. Doch was nun mit "Seiken Densetsu 3" ("Secret Of Mana"-Nachfolger) gemacht wird, ist schlicht ein Unding! Square will tatsächlich keine englische Version herausbringen, nur um ihr (nicht so tolles) "Secret of Evermore" besser in Amerika zu verkaufen. Auf der anderen Seite: Wenn ich Übersetzungen von "Secret of Mana" lese wie "Oh, die Lindenstraße hat schon angefangen" statt "Oh, the dancing has already begun", muß ich weinen. Da kaufe ich mir lieber die japanische Version und lasse sie mir von jemandem privat übersetzen. Basta!

Michael Ecke, Stockstadt

Wir MAN!ACs trauern mit Dir: Square plant zur Zeit keine US-Übersetzung von "Seiken Densetsu 3". Auch die geplante US-Version "Final Fantasy Extreme" ("Final Fantasy 5" in Japan) wid nicht für Konsolen erscheinen, sondern nur für PCs mit Win95. Näheres zu Square-Umsetzungen erfährst Du in Roberts Rollenspiel-Schwerpunkt ab Seite 20.

Heiß begehrt sind neben unseren MAN!AC-Abo-Shirts (die sich gerade beim Foto-Shooting auf Lanzarote befinden) die "Wipeout"-T-Shirts mit Neon-Logos. Zu beziehen sind die Techno-Hemden im einschlägigen Trend/Techno-Laden oder direkt bei GTT in Düsseldorf (Fax 0211/4981222).

Mario-Müll

Ich habe einige Fragen zum Ultra 64. Ich bin überwältigt von den technischen Raffinessen des Geräts, doch mir stinkt das Kleinkinder-Design der Konsole. Außerdem finde ich es enttäuschend, daß die Hersteller weder Beat'em-Ups noch Rollenspiele gezeigt haben. Anfangs, als die ersten Gerüchte über das Ultra 64 in Umlauf kamen, habe ich die Konsole vor allem mit "Killer Instinct" identifiziert. Doch jetzt wird Mario-Müll mit dem 64-Bitter in Verbindung gebracht.
Wird man das US-Ultra-64 an einen deutschen Fernseher anschließen können? Ich bin sehr interessiert am U64, da es das einzige System ist, welches ich mir neben meinem guten alten Super Nintendo noch kaufen werde. Wird die neue Traumkonsole jetzt eigentlich "Ultra 64" oder "Nintendo 64" heißen?

Benjamin Zilch, Esch

Das Ultra 64 wird voraussichtlich nur in Japan Nintendo 64 heißen. Die Zielgruppe sieht der Hersteller bei Spielern zwischen sechs und 16 Jahren – Nintendo glaubt, daß erwachsene Spiele-Freaks eher vor einem PC sitzen. Mit dem RGB-Anschluß des U64 gibt's bei keinem Fernseher Probleme, sofern ein Scart-Eingang vorhanden ist, der RGB-Signale versteht.



Tia (aus "Deadalus Encounter") mit Schleimbolzen von Michael Hussinger, Losheim

Ultra-Lob

Nur mal kurz ein Lob zu Eurem Shoshinkai-Report. Wow! Der hat mich glatt vom Hocker gehauen! Ich dachte, die achtseitigen Reports in den anderen Zeitschriften seien cool. Da hatte ich mich getäuscht! Übrigens, habt Ihr schon gehört, daß "Intelligent Gamer Online" ab März auch offline in den USA produziert wird? Ich glaube, da werden alle Magazine, (besonders die "Next Generation") ziemliche Probleme bekommen. IG Online ist meiner Meinung nach nur deshalb besser als Ihr (traurig, traurig), weil es sie jeden Tag neu gibt.

John Goering (dgoering@csk.ping.de)

Offline

Ein Lob bezüglich Eures umfangreichen, sehr interessanten Nintendo-64-Reports. Auch sonst habt Ihr ja ein inhaltlich hochwertiges Magazin mit sehr guten Berichten und Rubriken. Specials wie das Interview mit Andy Yelland von Psygnosis in Eurer Online-M@N!AC über Themen wie PC-Umsetzungen oder die Zukunftsperspektiven des Konsolenmarktes würde ich mir allerdings auch in der Heftausgabe wünschen. Ich weiß, daß der Platz in Eurem Magazin begrenzt ist, aber für jemanden der keinen Zugang zum Web hat, wäre das sehr spannend. Viel zu kurz geraten fand ich die News von der Sega-Messe. Eine kurze Namensauflistung und fast kein Foto der Neuheiten für den Saturn sind ja wohl wahrlich dürftig. Da hättet Ihr den zweiten Artikel von der Shoshinkai-Messe ja etwas kürzen können. Ich hoffe Ihr holt einen ausführlicheren Bericht in der nächsten Ausgabe nach.

Jörg Clausen, Frankfurt

Auf eine größere Reportage von der Sega-Show in Tokyo haben wir verzichtet, weil die meisten der dort präsentierten Spiele kurz vor der Auslieferung standen. Was wir dort im November gesehen haben, findet Ihr schon jetzt beim gutsortierten Fachhändler. Dafür haben wir diesmal einen "Panzer Dragoon 2"-Preview organisiert.

Mail-Fieber

Mailiac-Mania ist ausgebrochen, jeden kann sie befallen. Die deutsche Ärztekammer warnt: "Die Erreger sind eindeutig: Vermutliche Falschmeldungen, Jaguar-fanatische Leserbriefe und Nintendo-feindliche Editorials". So werden auch scheinbar freundliche Zeitgenossen nicht von der Seuche übergangen – jeden kann es treffen. Ja, vermutlich würde ich sonst diesen Brief nicht schreiben.
Ihr habt zwar geschrieben, daß Ihr aus technischen Gründen keine Demo-CD beilegen könnt, allerdings frage ich mich, warum das in England geht (Sony-Magazin mit Demo-CD, 25 Mark bei Gamestore)?

Arne C. Schmidt

Das Sony-Magazin ist eine "Single-Format"-Zeitschrift. MAN!AC hingegen ist "Multi-Format", und wir müßten uns überlegen, welches System wir mit einer Demo-CD beglücken. Produzieren wir eine Playstation-CD, wären Saturn- und 3DO-Fans zu Recht sauer. Eine CD, die auf mehreren Konsolen läuft, ist technisch nicht möglich. Außerdem wird das oben genannte Magazin von Sony gesponsert, die CD vom Elektronik-Riesen bezahlt – willst Du, daß MAN!AC ihre kritische Unabhängigkeit verliert?

Palladium-Replay

Euer Shoshinkai-Report in der 2/96 war toll. Das weiß man natürlich erst, wenn man diese Ausgabe trotz Eures schlechten Timings gekauft hat und den Bericht mit den "Schnellschüssen" Eurer Konkurrenz vergleicht. Bulky Drive: Oh, wie ich diesen Kram liebe. Da ich selber ein Videospiele-Freak der

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

✏ Laut Sega werden "Wipeout" und "Destruction Derby" definitiv für den Saturn umgesetzt. Von Sony Interactive gab's dazu keine Stellungnahme.

✏ Zu folgenden Prügelspielen gibt es Zeichentrick-Episoden: "Virtua Fighter", "Tekken", "Fatal Fury", "Street Fighter 2", "Samurai Shodown" und "Mortal Kombat".

✏ Laut Dataflash ist der Playstation-Adapter auf Eis gelegt. Zur Zeit gibt es keine technische Lösung für das Kompatibilitäts-Problem (PAL auf NTSC und umgekehrt). Denn auch der "Wechseltrick" (siehe MAN!AC 1/95) funktioniert bei neueren Playstations nicht mehr.

✏ Für das Ultra 64 wird es weder MPEG1- noch Photo-CD-Erweiterungen geben.

✏ Ein Playstation-Remake von "Rock'n'Roll Racing" ist laut Interplay für September '96 geplant.

✏ Das deutsche CDI-Magazin wurde eingestellt, die gleichnamige englische Variante gibt's auf der Insel noch zu kaufen.

ersten Stunde bin, bilde ich mir oft ein, ich wüßte schon viel über diese Branche, aber ich lasse mich jeden Monat gerne von Euch überraschen. Ich (jetzt ein Sony-Anhänger) habe noch wirre Kindheitserinnerungen an eine Konsole von Palladium. Dieses Gerät aus dem Hause Neckermann war mein Einstieg in die Welt der Videospiele. Wenn ich mich recht entsinne, hatte dieses Ding sogar Analog-Joysticks, wenn man diese schwarzen Kästchen mit 10cm-Kabel so nennen kann. Leider ist das Gerät mir ebenso abhanden gekommen wie mein Intellivision, das Ihr ja schon mal verarztet habt. Wie wäre es mit einem Palladium-Replay?

Lars Hölterdorf, Duisburg

Wenn wir eine Palladium-Konsole in die Finger bekommen, werden wir sie vielleicht zusammen mit anderen Uralt-Exoten vorstellen. Großzügige Hard- und Softwarespenden gehen an unseren Oldie-Experten Martin "Das wandelnde Konsolenmuseum" Gaksch.



"Earthworm Jim" von Michael Hussinger

Michael Hussinger, Losheim



IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Julian Eggebrecht (je), Michael Paul (pa)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: "Gargoyle", © Disney/RTL
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

SECOND HAND ZONE





Invasion der Kleinanzeigen: In den letzten Wochen wurden Eure Coupons säckeweise um meinen Schreibtisch gestapelt. Schon jetzt steht die Second-Hand-Zone kurz vor dem Kollaps. Trotzdem werde ich alle Eure Zuschriften gewissenhaft bearbeiten (siehe links) und in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen.

Noch eine Ermahnung an alle Schmierfinken: Füllt Euren Coupon bitte mit sicherer Schrift und Kugelschreiber aus (Finger weg vom Edding). Schreiben mit Einschußlöchern und Explosionsnarben werden nur unter Vorbehalt angenommen. oe

SUCHE:

NINTENDO

Landkarte und Berichte zu **Ultima 6**. Rene Krusch, Brandenburgerstr. 22, 01587 Riesg

Ogre Battle (zahle Neupreis oder bis 150 DM) Tel. 07247/21278 oder 0172/7209372

Puzzle Bobble für SNES, zahle bar oder tausche geg. Prince of Persia. Ute Opderbeck, Franziskanerstr. 4, 47906 Kempen. Tel. 02152/4215

SNES-Spiele: Micromachines 2, SMW 2, Killer Instinct, Mechwarrior 3050 & Mega Man X. Biete je bis zu 100 DM. Sven Feiten, Scherpenbergerstr. 69, 47443 Moers

Virtual Boy. Tel. 0241/507411

SEGA

Game Gear + Spiele. Tausche auch gegen SNES-Spiele. Tel. 02602/17748 (Steffen)

Kaufe/tausche Spiele für Saturn, PSX, MD, SNES & Neo Geo CD. Habe Sega Rally, Warhawk, Fifa 96, DKC2 u.a. Suche Neuheiten, Sammlungen und günstiges 3DO mit Spielen. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Phantasy Star & Golvellius (beide MS), Sword of Vermillion & Snow Bros. (MD). Angebote an: J. P. Thomsen, Meiereiweg 18, 23758 Oldenburg oder dusty@base.meki.netuse.de

Saturn Konsole. Tel. 02564/31046 (Thomas)

Saturn-Spiele (jp, us & dt). Verk. V. Fighter 40 DM. Suche SNES ohne Spiele und Saturn Zub. (VR. Stick, Adapter, Aktion R., usw.) Tel. 08223/752 (David)

Sega Saturn + Spiel. Tausche gegen SNES + 9 Spiele (z.B. SF2T, DKC, Zelda) + SGB mit 4 Spielen + 2 Pads. Christian Kräck, Siedlerstr. 26, 91085 Weisendorf. Tel. 09135/729253

PLAYSTATION

Jap., US & Pal-Games, außer Novastorm, Streetfighter Movie, Toshinden, Tekken, Wipe Out, Lemmings, Kileak. Biete max 60 DM. Verk. Game Gear-Spiele: Dragon Crystal u.a. Sebastian Edelmeier, Sillerstr. 46, 42327 Wuppertal

Tauschpartner für PS-Stuff. Habe so ziemlich alle Neuheiten! Suche Negcom! Just Call! Tel. 06431/53308, Christof Simon, Sudetenstr. 1, 65555 Limburg. Bitte keine Abzieher!

Fast alles für PS - alles anbieten. Verkaufe SNES + 4 Games, Adapter & 2 Pads für 420 DM. Wegen den Spielen anrufen!!! Tel. 07306/33969

Tausche PS-Spiele, z.B. Kileak, Jumping Flash usw. Habe Toshinden, Tekken, Wipe Out (Nur PAL!) Verkaufe/tausche auch. Biete 60 Hefte von VG, MF, MAN!AC zus. 60 DM VB. Tel. 04294/483

(Ver)kaufe & Tausche Playstationspiele. Tel. 08333/2013 (Holger)

PS-Spiele: Ridge Racer, Tekken, Toshinden, Rayman, Wipe Out, Fifa 96, NBA Live, Panzer General, Total NBA, J.M. Football & Ascii-Pad. Tel. 02241/385244

Tausche, Kaufe & Verkaufe PS & 3DO-Spiele. Habe Destruction Derby, suche Ridge Racer, Lemmings 3D, Rayman, Krazy Ivan, Philosoma, u.a. (Pal). Habe für 3DO: Flightstick, WC3, Rebel A., Op. Jumpgate, J.M. Football, Alone in the Dark, Monster Manor, u.a. Tel. 09973/1213

Sony-Spiele, z.B. Theme Park, Fifa 96, Tekken, Action Replay und eine Memory Card. Zahle gut oder tasche auch. Christian Wolff, Schifferstraße 87a, 26842 Ostrauderfehn. Tel. 04952/942003

Discworld mit deutscher Sprachausgabe. Biete Warhawk oder Kileak the Blood. A. Bäumer, Peltzerberg 7, 25336 Elmshorn

PS-Spiele, z.B. Rayman, Thunderhawk, Actua Golf, Loaded, Twisted Metal, X-Com, Krazy Ivan. Tel. 09933/1347 (16 Uhr)

Gut erhaltene und komplette **Playstation-Spiele:** biete für deutsche Versionen 30 - 50 DM, für US-Versionen 20 - 30 DM. (Keine Jp!). Tel. 0611/408930 (Slaven)

Tausche SNES + 2 Pads + 5 Games gegen Playstation + 1 oder 2 Pads + 1 Game. Verkaufe auch für 680 DM. Tel. 05401/44458

PS-Spiele: zahle bis zu 50 DM (VHB), z.B. NBA Jam, Golf. Tobias Ademmer, Bönninghausen 5, 59590 Geseke. Tel. 02942/5590

Krazy Ivan, Lone Soldier us, Toukon Retsuden (Pro Wrestling), Panzer General, T-Park. Tel. 0172/6854866 oder 0281/15796

Komplettlösung zu Discworld. Tel. 03643/400017 (Philipp)

Playstation, Saturn oder Neo Geo CD. Biete tierisch viele Comics oder SNES-Spiele (habe fast alles). Ich zahle natürlich drauf! Tel. 05347/11456 (ab 19:30 Uhr, Marco)

PS-Konsole für 400 DM, Saturn für 460 DM. Suche auch Spiele für beide! Pierre Jahn, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma. Tel. 03733/66973

Sim City & Syndicate Wars. Bitte schnell anrufen! Tel. 02205/6843 (Fax 6131, Dirk)

PS-Spiele (Pal) bis 60 DM. Infrarotpads auch im Tausch. Frank Dickmann, Brüder-Grimm-Str. 67, 34134 Kassel. Tel. 0561/470862

PSX-News, z.B. Fifa 96, NHL Hockey, Worms, Viewpoint, Discworld, Twisted Metal, Road Rash, Waterworld usw. (nur Pal). Verk. Lemmings 3D, Rayman, WipEout, D.Derby, usw. Tel. 02156/77827 (Ralf)

Tausche PS-Games! Habe z.B. WWF, WipEout, BA Toshinden. Suche Toukon Retsuden, D.Derby & R.Racer Revolution. Tausche auch andere Systeme! Tel. 08733/2129 (ab 14 Uhr, außer Fr.)

OLDIES

Spiele und Zubehör für Atari 7800, Colecovision, Intelivision, Interton 4000 und Vectrex günstig gesucht. Stefan Moldenhauer, Poppenbüttlerstr. 256, 22851 Nordenstedt. Tel. 040/5479696

Final Fantasy 1 für US-NES. Bitte nachmittags oder abends melden. Tel. 040/7119940 (Fabian)

Module für Atari 2600, 7800, Colecovision, Intellivision, Vectrex, Phillips & Interton. Tausche auch! M. Zandt, Hölderlinstr. 7, 73084 Salach

Spiele für VCS 2600, Phillips G7000, & andere Klassiker. Kaufe oder tausche (über 100 Module vorrätig). Marc Pahlenkämper, Pohlweg 42a, 33098 Paderborn. Tel. 05251/67805

SONSTIGES

Spiele für SNES, NES, GB, MD, MS, Saturn, Playstation, auch mit Gerät, tausche auch Spiele + Gerät. Dieter Tegler, Paul-Hindemith-Str. 10, 37574 Einbeck. Tel. 05561/3094

Japanische Videospiel-Soundtracks auf CD. Tel. 06441/25772

Young Merlin: Gesucht 2. Teil der Gesamtlösung aus Total 6/94. Biete 20 DM für dieses Heft oder 10 DM für kurze Ausleihe. A. Walter, Kottbusser Damm 8, 10967 Berlin oder Tel. 030/6923291

Video Games Hefte 1-3, 2/92 - 5/92 & 1/93. Power Play Tipsteil 2/90, 7/91 - 1/92, 3/92 - 5/92, 3/94 - 4/94. Tel. 0202/780808 (ab 17 Uhr)

Kaufe/Tausche alle möglichen Systeme von SNES bis PS/Saturn mit möglichst vielen Spielen. Einfach anrufen, anbieten, Angebot machen und per NN verschicken. Alles fair, Tel. 0711/546362 (ab 17 Uhr), Ruf jetzt!

Alles von Asian Cinama aus der MAN!AC und andere **Mangas & Animes**. Bitte gut erhalten, zahle gut oder tausche auch. (auch in englisch). Franziska Paetzel, Stuttgarter Str. 75, 73312 Geisingen

Kaufe/tausche Spiele für PSX, Saturn, MD, SNES & Neo Geo CD. Habe Sega Rally, Warhawk, Fifa 96, DKC2 u.a. Suche Neuheiten, Sammlungen und günstiges 3DO mit Spielen. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Kaufe ständig Spiele für Saturn, PSX & Lynx! Suche auch Zubehör, z.B. Arcade Racer, Action Replay, Negcon, Memory Card. Alle Angebote an: Lars Schmucker, Ahornweg 5, 35452 Heuchelheim. Tel. 0641/61355

C64 + Spiele + Sticks + Floppy (nur guter Zustand!) Perck Wagner, Mühlenstr. 3, 54518 Dreis. Tel. 06578/258

Kaufe & tausche **Spiele für PSX, Saturn, SNES, MD** usw. (auch ganze Sammlungen). Tel. 089/1403732

MAN!AC 11/94 & Super Pro 11/94 mit alles Seiten in Topzustand. Biete Mickey Mania oder Indiana Jones (SNES). Tel. 09422/3621 (14-20 Uhr, Sandro)

Super Mario Kart-Plüschfiguren (VG 6/93, Seite 29), deutsche & jap. Verpackungen zu SNES-Spielen (ohne Knicke 8 DM, sonst 2 DM) und alten NES-Spielen (ohne Knicke 10 DM, sonst 4 DM) & Anleitungen. Tel. 030/4651290

Tausche Spiele für PSX (Warhawk, Air Combat, X-Com, T.Park, R.R. usw.), SNES (Tetris, SMW 2, usw.) und GB. Suche WC3 (PSX), Puzzle Bobble, Asterix & DK2 (SNES). Tel. 04202/1465 (C.U. Erichsen)

Laserdisks (jp, us, usw.) hauptsächlich Animes. Tausche auch LD`s. Fax 02381/161459 (Telefon Nr. draufschreiben!)

Spiele für 3DO, 32X, MD, MCD, SNES, Jaguar, Saturn & Playstation. Vor allem Beat`em Up und Action. Tel. 06035/6512 (Kai)

Günstige **PSX (Pal) & Saturn (us, jp & Pal) Spiele:** Panzer Dragoon, Daytona USA u.a. Jens Erfurth, Matthias-Grünewaldring 54, 97422 Schweinfurt. Tel. 09721/44460

Games (auch Sammlungen und Konsolen) für PSX, Saturn, GB usw. Auch Neuheiten wie DKC 2, Sega Rally, Mystaria etc. Tel. 0641/791740 (Monika)

Lichtpistole für SNES. Tel. 06431/3553

VERKAUFE:

NINTENDO

Bekanntes 3D-Game, US-Version + 50/60 Hz-Adapter für SNES. Mit Anl. & Verp. 100% Ok. Tel. 09961/366 oder 489. Fax 09961/8199 (Christof)

Super Turrican 2 für 60 DM. Tel 08233/31907 oder 08233/740115 (Tobias)

SNES + 2 Pads + 11 geniale Spiele (z.B. DKC, ISS, Secret of Mana, Mario Kart, RRR, Flashback, SSF2 us) + AR2 für nur 745 DM. Tel. 03621/55679

SNES + 2 Pads, 2 Joyboards, US-Pal-Adapter & 14 Spiele: NBA TE, NFL QC, S. Punch Out, NHL 94, SB2, SSF2, Stunt Racer FX, usw. für VB 800 DM. Tel. 06655/3399

SNES + 8 teilweise neue Spielen + 2 Pads + Adapter für 700 DM VB. Tel. 069/891579

Game Boy + 5 Spiele (Zelda, SMB 2) für 200 DM. Tel. 03737/46266 (Tobias)

DKC (70 DM), S. Tennis (50 DM), F-Zero (30 DM), NBA Jam TE (70 DM), Pilotwings (40 DM), 6 Spieler-Adapter & 2 Pads. Alles Pal, auch komplett für 250 DM. Tel. 030/4137378 (Mo-Do 16-20 Uhr, Oliver)

SNES + 2 Pads + US-Adapter + 11 Games für 600 DM. Tel. 02271/66337 (Igor)

SNES + 9 Top-Spiele, z.B. Killer Instinct, Super Turrican 2, NBA Jam, Syndicate. Komplett m. Anl. & Codes, Scart, 2 Pads: VP 1000 DM. Tel. 05064/1218 (ab 19 Uhr)

SECOND HAND ZONE

Actraiser 2, Fatal Fury 2 & Lion King je 60 DM. Für Game Boy: Power Rangers, Mystic Quest, Sword of Hope, NBA Jam je 40 DM. Sven Krämer, Altenberger Str. 82, 53859 Niederkassel-Ranjel

SNES + Axelay, Bomberman, Starwing, R-Type, Actraiser 2 & SMW für 300 DM. Josef Leierseder, Lorettoplatz 2, 94136 Thyrnau

SNES mit 7 Spielen VB 250 DM.
Tel. 09323/6919 (Florian)

SNES + Netzteil + NBA Jam TE für 180 DM. Flashback 80 DM, Warlock 80 DM, SF New Challenger 100 DM, Blackhawk 100 DM, u.a.
Tel. 04191/5640

SNES + ISS, Mario 1+2, DKC, Allstars, ARP + 2 Pads + Scart für 300 DM FP. NP über 900 DM. Verkaufe oder tausche auch VCS 2600 + 23 Games + 4 Sticks. Tausche auch gegen PSX-Games oder Zubehör. Markus Maahs, Obere Dorfstr. 2a, 50829 Köln

SNES + Simcity, Jurassic Park & SMW + 2 Pads + Action Replay für 350 Fr. Tel. 041/460158 (BRD: 0041414601587) ab 17:40 Uhr - Andi verlangen

SNES-Games: NBA Jam, Zelda, Jimmy Connors Tennis & Pad mit Auto-Fire + Slow Motion. Preise VHS. Thomas Miglio, Schönenbachstr. 10, 4153 Reinbach / Schweiz

SNES-Games: Street R., Parodius. 3DO-Games: Guardian War, Total E. MD-Games: Eternal Ch. für je 20 DM. 32X us 50 DM + Chaotix, V. Racing, Star W. je 30 DM. Suche Wonderboy 4 & Yu Yu Hakusho (beide MD). Tel. 02263/8090 (Ingo Stein)

SNES-Module: Axelay, Street Fighter, Zombies (alle deutsch) & Magical Quest, Star Wars 1+2, Choplifter, Mario Allstars, Earthworm Jim (US-Versionen). Ralf Kirchhoff, Tel. 05206/8958 (ggf. Ab.)

Zelda, Streetfighter 2 Turbo, Mario Allstars je 60 DM. Mario Paint 50 DM. Sascha Laufer, Haydnstr. 8, 69242 Rettigheim, Tel. 07253/21276

WWF Raw 60 DM, Dragon 55 DM, König der Löwen 45 DM, NFL Quarterback Club 50 DM, Cybernator 35 DM, Jimmy Conners 40 DM, Fifa Soccer 30 DM oder tausche 2:1. Tel. 05509/2013 von 17:30 - 21 Uhr

SNES + 5 Spiele 300 DM; Sega Master System + 4 Spiele 100 DM; Spiele auch einzeln bei Juricia Tipura, Stuttgarter Str. 13, 71229 Leonberg

Blackhawk, Sparkster, Young Merlin je 50 DM. Pocky & Rocky 2, Mario Allstars je 40 DM. Tiny Toons 30 DM. Super Conflict 60 DM. ARP2 55 DM (alle dt!). Super Metroid (jp) 50 DM. alles zus. 300 DM.
Tel 0711/613607 (Sabine)

Game Boy (1 Jahr alt) mit Donkey Kong Land, Zelda, Kirbys Pinball Land, Marios Picross, Metroid 2, Popolous, Monster Max & Parodius für 200 DM. Niels Neumann, Aulerstr. 90, 32257 Bünde

SNES + 11 Games, z.B. Killer Instinct Pal + CD + 3 Pads, + SGB Adapter für 600 DM (ohne SGB: 550 DM). Roy Kuschela, Str. des Aufbaus 6a, 14547 Berlin. Tel.033204/35198

SNES-Spiele: Judge Dress, Mario Kart, Samurai Showdown 2, International Superstar Soccer Deluxe, 4-Spieler-Adapter & Pads. Tel. 04168/648

SPFQ+ für SNES & Mega Drive.
Tel. 07452/78633

Tiny Toons Adventure 20 DM (jp).
Tel. 08642/60124 (Stefan)

16 SNES-Spiele, z.B. Vortex, Lemmings 2, Pitfall usw. nur alle zusammen für 799 DM. Alexander Dietz, Eger 17, 74321 Bietigheim. Tel. 07142/65829

Breath of Fire (80 DM), Earthbound (70 DM), Might & Magic 3 (90 DM), Paladins Quest (60 DM), Judge Dredd (dt, 70 DM), Super Key-Adapter (25 DM).
Tel. 09721/609526 (ab 18 Uhr, Matthias)

Cliffhanger, SF2 Turbo, Fatal Fury, Ghoul Patrol, Star Wars 3 & Road Runner (je 45 SFR, zusammen 240 SFR). Roman Schoch, In Böden 67, 8046 Zürich, Schweiz.

Game Boy + Licht + Tragetasche + 19 Spiele (z.B. Probotector, Mario, Batman 1+2 etc.) für 285 Fr. Nur Schweiz!
Martin Fankhauser, Bleichweg 6, 3360 Herzogenbuchsee, Schweiz.

Indiana Jones 50 DM, Blackhawk 60 DM, Mario Allstars 30 DM, DKC 95 DM, sowie für MD Fifa, NHL 94, Sonic Spinball je 35 DM. Tel. 02156/77827

SGB + 30 Spiele für 800 DM. 4 SNES-Games (u.a. DKC2 & Chronotrigger) + Action Replay für 300 DM. Alles gut erhalten, nur komplett. Tel. 05621/1095 (Janusch)

Shadowrun, Evo, Lord of the Rings, S.Adventure Island 2 & 5 NES-Spiele. Suche Bomberman 3, FF3, Chronotrigger, Puzzle Bobble und Phantasy Star für MD.
Tel. 038327/80350

SNES (dt + Umbau) + Earthworm Jim uva. Preis VS (auch einzeln).
Tel. 0561/883961 (Bastian)

SNES + 2 Pads + 2 Adapter + 12 Spiele (EWJ, NBA Live 96, T.Park, KI usw.). Top-Zustand! VP 950 DM (NP1500 DM).
Tel. 0571/46891 (Thorsten)

SNES + 4 Pads + Tribal Tap + Adapter + 4 Games (z.B. DKC 2) + 120 Zeitschriften Preis VHS. Verk. auch Playstation-Spiele (z.B. Rayman) & Sharp 37cm Farbfernseher.
Tel. 02551/80842

SNES + 5 Spiele + Adapter für 250 DM. Auch PC-Spiele auf Anfrage. Tel. 089/467450

SNES + 11 Games (u.a. EWJ2 & WWF Raw) + ASCI-Pad für 500 DM. Martin Seemann, Im Teich 6, 75196 Remchingen4

SNES + 11 Spiele (z.B. DKC, Pitfall, NBA Jam, WWF Raw, Mr. Nutz, Batman Returns, Striker) für 690 DM. Bojan Dodevski, Waldstr. 69, 22846 Norderstedt

SNES + USA-Adapter + 13 Games (z.B. Yoshi`s Island, Turrican 2, SSF2, Secret of Mana, DKC, SMK für nur 550 DM! NES + 7 Spiele (z.B. Mario 1+3) für 100 DM. Lasse mit mir handeln.
Tel. 0221/7393474 (ab 17 Uhr, Murat)

SNES-Games: EWJ 50 DM, Yoshi`s Island 90 DM & Turrican 1+2 100 DM (alles zusammen 200 DM incl. P&NN).
Tel. 04931/15648 (ab 14 Uhr, Holger)

(Ver)kaufe & tausche Tim in Tibet, ISS Deluxe, T.Park, Utopia, Syndicate, Clayfighter 2, Dragon, N. Mansell WC, Adams F. Values, Claymates, Tetris 2, Warlock, Stargate, DK & Bomberman 3. Tel. 02871/220284 (Jörg)

Wer seinen Saturn kompetent umbauen lassen will, wendet sich an Wolf-Soft in Neuwied (Tel. 02622/83517). Nach der rund 90 Mark teuren Prozedur wählt Ihr per Kippschalter (siehe rechts) zwischen 50 und 60 Hertz bzw. den verschiedenen Ländereinstellungen (PAL, US, J). Lohnenswert für alle aktuellen & zukünftigen Import-Fans.

SNES-Spiele: EWJ, SSF2, Zelda 3, WWF Raw, SB1, Mystical Ninja, Mega Man X, WC USA 94, Lemmings 2, Metal Marines, Populous, Star Wing, SMW, STF2 & Mario Paint. Außerdem Game Boy + Spiele.
Tel. 0461/73842

Tausche SNES-Spiele (Pal). Habe SF2T, Streetracer, Ghoul Patrol, Pac At., Bubsy, Mega Man X, Empire Str. Back, Stunt Race & Illusion of Time (Nur Pal mit Anl.).
Bruno Zahner, Gallusstr. 12, 8730 Uznach, Schweiz.

WWF-Wrestlemania mit Anl. für 80 DM oder Tausch geg. WWF Raw für SNES. Marc Beil, Burgstr. 9, 78589 Dürbheim.
Tel. 07424/2809

SNES + 8 teilweise neue Spiele + 2 Pads + Adapter für 700 DM VB. Tel. 069/891579

S. Metroid, Donkey Kong Country, Sim City je 50 DM. NBA Jam & Super Tennis je 35 DM. Alles zusammen für 180 DM.
Dennis Steib, Ellenbacherstraße 3, 34286 Landfeld. Tel. 05663/7556

Mystic Quest mit Spieleberater und Royal Rumble mit Anleitung & Verpackung für SNES, je 50 DM.
Karsten Böhl, Alte Landstraße 7, 57271 Hilchenbach. Tel. 02733/3121

SNES + 2 Pads + US-Adapter + 11 Games für 600 DM. Tel. 02271/66337 (Igor)

SNES mit 7 Spielen VB 250 DM.
Tel. 09323/6919 (Florian)

Super Turrican 2 für 60 DM.
Tel 08233/31907 oder 08233/740115 (Tobias)

Breath of Fire 2 (89 DM), Secret of Evermore (84 DM), Rock`n`Roll Racing (59 DM), Street Racer (59 DM), Out of this World (29 DM) Kevin home alone (29 DM).
Tel. 07805/59328

Game Boy + 5 Spiele (Zelda, SMB 2) für 200 DM. Tel. 03737/46266 (Tobias)

SNES + 2 Pads, 2 Joyboards, US-Pal-Adapter & 14 Spiele: NBA TE, NFL QC, S. Punch Out, NHL 94, SB2, SSF2, Stunt Racer FX, usw. für VB 800 DM. Tel. 06655/3399

Royal Rumble 50 DM, Sim City 75 DM, Legend 30 DM, Vortex 40 DM, Starwing 50 DM, NBA Live 60 DM, Virtual Soccer 30 DM, Clayfighter2 60 DM, Rise of the Robots 40 DM, Street Fighter2 50 DM, Super Mario Kart 40 DM. Joachim Maas, Isarweg 29, 24146 Kiel.

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß vollständig ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

SECOND HAND  ZONE

Neu im Kleinanzeigengetümmel? Damit Euch die Abkürzungs-Hyroglyphen nicht verwirren, folgt jetzt eine Legende:
NP = Neupreis: Soviel hat der Anbieter im Laden bezahlt.
FP = Festpreis: Euer Geschäftspartner läßt nicht mit sich handeln.
VB = Verhandlungsbasis: Euer Gegenüber legt den Preis fest, es darf jedoch gefeilscht werden!
VHS = Verhandlungssache (nicht verwechseln mit der Videokassetten-Norm): Der Verkäufer hat noch keine Vorstellung vom Preis.



SEGA

MD, MCD & 32X-Spiele: z.B. Pitfall, NBA Jam, Star Wars, Virtua Racing Deluxe, Thunderhawk, Stargate usw. Tel. 04529/624

MD1 + MCD2 + 25 Spiele + 2 Pads + 5 Module + RGB-Kabel kompl. für 700 DM FP + Vsk. Tel. 0211/306983 (ab 18 Uhr)

Mega CD 2, deutsch + Thunderhawk, Road Avenger & Sonic CD für 350 DM. Thomas Ötzel, Marienbergerweg 29, 50767 Köln

Saturn Games: Astal, Parodius jp., Clockwork dt., usw. je 50 DM oder Tausch. Suche auch Games aller Art und Länder für Saturn. Tel. 0281/61749 (ab 19 Uhr)

MCD2 + 16 Spiele: Pitfall, BC Racer, Battlecorps, Star Wars usw. Orginalbverpackung vorhanden VB 1000 DM oder Tausch gegen Saturn oder viele 32X-Games, evtl. SNES mit Spielen. P. Ingenbrand, Hauptstr. 314, 66740 Saarlouis

MD + MCD + 2 Pads + 6 Module + 7 CDs: NBA Jam CD, Thunderhawk CD, Jurassic Park u.a. VB-Preis ab 900 DM, einfach anrufen: Tel. 040/366433 (Thomas)

Sega MD + MCD2 + 32X + 15 MD Spiele + 8 MCD-Spiele + 2 32X-Spiele (V.Racing Deluxe, Dune 2, Theme Park, Fifa Soccer, F1, Strike 123, Streetfighter...) Komplett 1300 DM VB. Tel. 02151/614823 (ab 17 Uhr)

MD-Spiele: NBA Live 95, Earthworm Jim, Theme Park, NBA Jam, Super Street Fighter 2, Probotector, Castlevania & Spiderman für je 50 bis 60 DM. Tel. 030/8013511

Mega Drive + 2 Pads, 1A-Zustand + 13 Spiele: Dune, Flashback, Jungle Strike... VB 400 DM. Auch einzeln bei Ronny Kühn, Buxtehuder Str. 6, 18311 Ribnitz, Tel. 03821/810830 (Mo-Fr ab 18 Uhr)

Verkauf, Kauf & Tausch von jp, us & deutschen **Saturn Spielen**. Biete zusätzlich Jaguar Pad + CF + Raiden für 69 DM. Suche günstiges Neo Geo CD. Tel. 02151/318376 (Amedeo, ab 19 Uhr)

Verkaufe/Tausche Saturn, Sony PS, SNES & MD-Spiele (auch Sammlungen). Habe Neuheiten. Suche günstige Turbo Duo m. Spielen. Tel. 04774/1789 (Rainer)

32X + 4 Spiele (Metalhead, Motorcross usw.) für 250 DM. Saturn-Spiele Bug 60 DM, V.Fighter 40 DM, Digital Pinball 60 DM (alle dt). Tel. 02331/27289

Game Gear + 7 Spiele (Sonic 1-2-3, Road Rash usw.) + Netzteil + TV-Tuner + Carry All! VB 350 DM. 100% ok! Tel. 02421/34823 (Timo)

MD + Pad + RGB-Kabel + Spiele (Soleil, Story of Thor, Sh.Force 1+2, Landstalker, Warsong, Ph.Star 2, Sword of V., Mystic Devender). Preis VB. Andre Preischel, Sombornerstr. 67a, 44388 Dortmund. Tel. 0231/631833

Verkaufe & Tausche MD, MCD, Saturn & GB-Spiele. Wenn möglich, bitte im Raum Wiesbaden! Tel. 0611/47318 (Christian)

Mega Drive + Virtua Racing + 32X mit Star Wars, Space Harrier + 2 Pads. Alles orginalverpackt für 500 DM. Tel. 0209/71386 (nach 18 Uhr, Torsten)

Saturn Spiele: Victory Goal, Street Fighter Movie (je 70 DM); Wing Arms (90 DM); Sim City 2000 (75 DM); Vitrua Fighter (60 DM). Tel. 07443/3269

Mega CD 2 + Road Avenger + Microcosm + Batman Returns + Final Fight CD + Thunderhawk + Soulstar + Silpheed für 420 DM. Preis incl. Porto & Nachname. Teil. 04931/15648 (ab 14 Uhr, Holger)

Saturn jp. + Daytona USA, Virtua F., 2 Joypads & Netz-Adapter für 660 DM. PS: Philosoma 60 DM, Dragon Ball Z 50 DM. Tel. 0761/891038

32X mit 4 Spielen: Virtua Racing, Star Wars, Chaotix, NBA Jam TE für 350 DM. Tel. 0841/62591 (Christopher oder Peter)

Für Saturn: Deadalus 70 DM, Hang On GP'95 90 DM, Corpse Killer 32X 70 DM, Sol-Feace MCD 40 DM, Virtua Racing Deluxe 32X 70 DM, 32X 150 DM. Frank Wittkuhn, Klosterstr. 29, 41747 Viersen. Tel. 02162/18044

MD + 2 Pads und 12 Spielen, z.B. Syndicate, Stargate & Dune 2, für 450 DM. Harald Schomisch, In der Warthe 7, 56729 Herresbach

MD + MCD + 2 Pads und 14 Spiele. MD: Lion King u.a.; MCD: Rebel Assault, Jurassic Park, Dune, Tomcat Alley, Dungeon Master 2, Thunderhawk; 32X: Metal Head u.a. Preise VHS, Tel. 09621/71693

MD + Mega Games, Davis Cup World Tour, Turtles the Hyperstone Heist, Newmanhaas Indy Car & Arcade Power Stick. VB 250 DM. Tel. 02682/54355

MD 2 incl. 16 Games (EWJ, V. Racing, Sonic 2, Stargate) + Joystick, Verl.-Kabel + Scart. Preis VHS. Tel. 040/7689285 (ab 17 Uhr)

MD jp. 50/60 Hz + Joypads + Spiele (ab 5 DM!). Alles sehr guter Zustand, Liste gratis bei: Holger Hühne, Einern 47, 42279 Wuppertal, Tel. 0202/528254

Saturn-Games: Bug (60 DM), Virtua Fighter (50 DM). Tausche auch. Dennis Haupt, Holsteiner Ufer 32. 10557 Berlin

MD-Spiele, z.B. Landstalker 80 DM, Jungle Strike & LHX At. Chopper je 50 DM, Road Rash 2 & Alien 3 us 30 DM. Weitere Spiele 20 DM. Tel. 06102/4985 (Alfred Husnik)

MD2 + 2 6-Button-Pads + 3-Button-Pad + 9 Spiele (z.B. T.Park, WWF Raw, Micromachines 96) + Sega-Hefte. Christion Zafuda, Ochtruperstr. 156, 48455 Bad Bentheim. Tel. 05922/4319

MD2 + 2 Pads + 6-Button-Pad + Syndicate, NHL 94, Zombies, NBA Live 95, Probotector, Shinobi, Robocop 3, General Chaos für 450 DM. Tel. 07233/81513 (Mike)

Saturn + 6 Spiele + Adapter VB 900 DM. Tel. 089/7691907

MD2 + 2 Pads + 8 Spiele (u.a. EWJ, V.Racing, SSF2, Dschungelbuch, NBA Live 95, Sonic 2, Corporation Haunting), alles 100% ok für 400 DM. Vitali Calogero, Nussbaumstr. 53, 50825 Köln-Ehrenfeld.

MD2 + MCD2 + 2 Pads + CD FP 300 DM. Game Gear + 4 Spiele + Netzteil 150 DM. SNES + 3 Pads + 21 Spiele FP 1200 DM. Tel. 0511/708489

NBA Jam TE, USA Basketball, Virtual Bart, Lost Vikings, Ristar, Ecco, F1, Fifa 95, NHL 95, Streets of Rage 3, Dragons Fury, Boogerman, Star Wars 32X, Sonic & Knuckles, Shining Force, F22 für je 65 DM. Tel. 030/6258637

Saturn-Games: SF Movie & Panzer Dragoon je 50-60 DM. Tel. 06639/1616 (Mo-Fr 13:30-14 Uhr, Sa-So 13-19 Uhr, Wasith)

Saturn-Games: Sim City 2000 (us, 70 DM), SF Movie (jp, 35 DM), Universal-Adapter (45 DM). Tel. 0611/807768 (Dennis)

Saturn-Spiele: Victory Goal (jp), Digital Pinball u.a., einfach fragen. Rayman (dt, PSX) günstig zu verkaufen oder Tausch: X-Men, Thunderhawk 2 (beide Saturn), Ridge Racer, D.Derby (PSX). Thorsten Friedl, Sprewitzstr. 14/1, 73035 Jebenhausen.

Verkaufe/tausche für Saturn: Myst (50 DM), Bug (50 DM), Dig. Pinball, & Pebble Beach G. für je 35 DM. Suche NBA Jam, Parodius & andere (auch us & jp Versionen). Tel. 05722/25651 (Timo)

Virtua Fighter (Sat) aus Gewinnspiel oder Tausch geg. 1-2 SNES-Spiele (je nach Aktualität!). Tel. 07250/1475

MD, MCD & 32X-Spiele: z.B. Pitfall, NBA Jam, Star Wars, Virtua Racing Deluxe, Thunderhawk, Stargate usw. Tel. 04529/624 (Sönke)

MD1 + MCD2 + 25 Spiele + 2 Pads + 5 Module + RGB-Kabel kompl. für 700 DM FP + Versand. Tel. 0211/306983 (ab 18 Uhr)

Mega CD 2, deutsch + Thunderhawk, Road Avenger & Sonic CD für 350 DM. Thomas Ötzel, Marienbergerweg 29, 50767 Köln

Saturn Games: Astal, Parodius jp., Clockwork dt., usw. je 50 DM oder Tausch. Suche auch Games aller Art und Länder für Saturn. Tel. 0281/61749 (ab 19 Uhr)

MCD2 + 16 Spiele: Pitfall, BC Racer, Battlecorps, Star Wars usw. Originalverpackung vorhanden VB 1000 DM oder Tausch gegen Saturn oder viele 32X-Games, evtl. SNES mit Spielen. P. Ingenbrand, Hauptstr. 314, 66740 Saarlouis

MD + MCD + 2 Pads + 6 Module + 7 CD's: NBA Jam CD, Thunderhawk CD, Jurassic Park u.a. VB-Preis ab 900 DM, einfach anrufen: Tel. 040/366433 (Thomas)

Mega Drive + Virtua Racing + 32X mit Star Wars, Space Harrier + 2 Pads. Alles originalverpackt für 500 DM. Tel. 0209/71386 (nach 18 Uhr, Torsten)

Saturn Spiele: Victory Goal, Street Fighter Movie (je 70 DM); Wing Arms (90 DM); Sim City 2000 (75 DM); Vitrua Fighter (60 DM). Tel. 07443/3269

MD2 + 2 6-Button-Pads + 3-Button-Pad + 9 Spiele (z.B. T.Park, WWF Raw, Micromachines 96) + Sega-Hefte. Christion Zafuda, Ochtruperstr. 156, 48455 Bad Bentheim. Tel. 05922/4319

Sega Game Gear mit 7 Spielen (z.B. Sonic 1-2-3 & Road Rash), TV-Tuner, Carry-All & Gear to Gear-Kabel für VB 400 DM. Nur zusammen! Tel. 02421/34823 (Timo)

MD-Spiele: NBA Live 95, Earthworm Jim, Theme Park, NBA Jam, Super Street Fighter 2, Probotector, Castlevania & Spiderman für je 50 bis 60 DM. Tel. 030/8013511

Mega Drive + 2 Pads, 1A-Zustand + 13 Spiele: Dune, Flashback, Jungle Strike... VB 400 DM. Auch einzeln bei Ronny Kühn, Buxtehuder Str. 6, 18311 Ribnitz. Tel. 03821/810830 (Mo-Fr ab 18 Uhr)

Saturn-Games: Bug (60 DM), Virtua Fighter (50 DM). Tausche auch. Dennis Haupt, Holsteiner Ufer 32. 10557 Berlin

MD + 2 Pads + GG + 14 Spiele (Sonic 1-3, Lion K., Tiny T., Sonic & Kn., Ghostbuster, Alien 3, World of Illus., Rolo, usw.) für 800 DM. Tel. 03691/898169 (ab 19 Uhr, Olaf)

Verkaufe & Tausche MD, MCD, Saturn & GB-Spiele. Wenn möglich, bitte im Raum Wiesbaden! Anfragen Tel. 0611/47318 (Christian)

Verkaufe/Tausche Saturn, Sony PS, SNES & MD-Spiele (auch Sammlungen). Habe Neuheiten. Suche günstige Turbo Duo m. Spielen. Tel. 04774/1789 (Rainer)

PLAYSTATION

Tausche PSX-Spiele aller Art. Tel. 07152/25542

Verkaufe, Kaufe & Tausche Games für PSX & Saturn. Us, jp oder dt egal. Silrio Bauer, Ritterstr. 2, 47805 Krefeld

(Ver)kaufe & Tausche PSX-Games. Habe z.B. X-Com, D. Derby, Novastorm, Agile Warrior, Loaded, Ridge Racer Revolution, Toshinden 2, Fifa 96, Viewpoint, Lone Soldier uva. Suche Saturn Pal. Tel. 08621/62795 (Ilyas)

Sony PS + 5 Spiele + 2 Pads + M. Card VB 999 DM. Neu! Tel. 05683/5927 (ab 20 Uhr)

Einmalige Gelegenheit! Verk. wegen Systemwechsel **Sony PS** mit Raiden, Novastorm & Rapid Reload für 500 DM incl. Porto. Alexander Fritzsche, Breslauerstr. 2, 25348 Glückstadt. Tel. 04124/81255

Verk. od. Tausche Kileak (50 DM), Warhawk (60 DM). Tel. 02832/799525

Verkaufe & Tausche **PS & Saturn Spiele:** z.B. Striker 96, NBA Jam, Air Combat, Wipe Out, Clockwork Knight, uva. Verk. 3DO FZ1 RGB/Pal FP: 380 DM. Suche: SNES mögl. mit Donkey Kong 1 od. 2 spottbillig. Tel. 05261/16061 (Mo-Fr 15-18 Uhr)

Verk. & Tausche **PS-Games**. Verk. jap. PSX + Spiel + RGB + Komp.-Umbau + Netzteil VB 600 DM. Tausche bzw. verk. auch Gunners He., Crime Crackers, Kings Field, Cyber War, Arc the Lad (jp). Tel. 08621/5423

D.Derby (Pal) VB 80 DM, Tel. 04105/76221

Jumping Flash, T. Park, X-Com & Ridge Racer. Alle deutsch + Anl., im Viererpack 300 DM. Tel. 07765/8659 (ab 20:30 Uhr)

PS-Konsole (dt, 3 Monate alt) + Memory Card + RGB-Kabel + Rayman + R.Racer + Toshinden + W.Out + Wrestlemania + Loaded + Lone Soldier + Warhawk (us). Tel. 0621/633590 (bei Eberle)

SECOND HAND ZONE



Playstation (Pal) + 2 Pads + Joyboard + Maus + RGB-Kabel + Ridge Racer + Air Combat (alles dt) für 950 DM. Tel. 0611/405446 (Oliver)

Playstation (Pal) + RGB-Kabel + Memory Card + 7 Pal-Spiele (u.a. WipEout, R.Racer, Loaded, Tekken, Raiden) für 850 DM. Tel. 0202/403500 oder 0172/9105023

Playstation (us) + 2 Pads + 3 Games (D.Derby, R.Racer & Air Combat) 700 DM. Tel. 0641/42803

PSX + Memory Card + 5 Top-Spiele: Novastorm, Toshinden, Ridge Racer, Kileak the Blood & D.Derby für 700 DM (NP 1150 DM). Tel. 030/6711714 (ab 18 Uhr)

PSX-Games (jp): Gunners Heaven, Metal Jacket, Philosoma, Starblade, Winning Eleven, Zeitgeist. Tel. 02862/42016 (18:30 bis 20 Uhr, Andre Wanning)

3DO

15 3DO-Games. Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr, Sönke)

3DO-Games: Space Hulk 80 DM, Theme Park (d) 70 DM. Tausche gegen Flying N., D. Deadalus Encounter. Game Music CD Secret of Mana 90 DM od. Tausch gegen andere GMCD; habe über 60 GMCDs von ASO - Y`s, Mc Ree? Tel. 0911/416119

Tausche alte MAN!ACs (auch Verkauf), Game Fan, E3 etc. gegen Anleitung von Flying Nightmares (auch Kopie möglich). Tel. 07223/20437 (Anrufbeantworter)

3DO + Burning Soldier, WC, Shockwave, Crash`n`Burn, Demo CD + 2 Pads + Umbau für dt. Spiele + Spannungsw. für 550 DM oder Tausch gegen Neo Geo. Tel. 02645/577

3DO (us) + 2Pads + Gamegun + SNES-Pad-Adapter + 2 SNES-Pads + ca. 20 Games 1700 DM. Tel. 0641/42803

3DO RGB + Pad + 8 Spiele + Cheat-Buch für 650 DM VHB. Tel. 07161/37511 (17-20 Uhr, So 10-20 Uhr)

3DO-Konsole + 20 Spiele, z.B. Road Rash, Foes of Ali, Pga-Golf, Poed & WC für 900 DM oder Spiele Stk 30-50 DM. Tel. 03923/2319 (Torsten)

Verkaufe & tausche **3DO-Games**. Habe z.B. Killing Time, Space Hulk, usw. Verkaufe außerdem CD 32 + 14 Games + 2 Pads, Preis VHS. Tel. 06131/614275

EXOTEN

PC-Engine, Turbo Duo + Games evtl. auch Tausch gegen Saturn. Tel/Fax. 0212/208689 (Wolfgang)

Neo Geo: Viewpoint, Trash Rally Modul, Samurai Showdown, Aero Fighter 2, Aso 2, ADK auf CD günstig abzugeben. Tel. 05131/55191

Schnäppchen! **US-CD`s für Turbo Duo:** Exile, Cosmic-Fantasy 2, Loom, Neutopia 2 je 30 DM. Tel. 03831/290770 (Deutschmann, nach 18 Uhr)

Tausche **Jaguar Spiele**. Habe: Kasumi N., Cybermorph, AvP, Ultra Vortek, Blue Lightning, Vid Grid, Myst-Demo & Iron Soldier. Suche CD`s & Module: Tel. 07762/3646 (bis 20 Uhr)

Atari Jaguar + 4 Spiele (u.a. AvP, Iron Soldier) 1A-Zustand, kompl. für 350 DM! Playstation-Spiele: BA Toshinden, Kileak the Blood je 70 DM. Tel. 04271/5239

Jaguar neuwertig; komplett mit 5 Spielen: Iron Soldier, Kazumi Ninja, AvP, Cybermorph... Außerdem 18 SNES-Games günstig abzugeben. Tel. 06221/160868

Jaguar-Games: Raiden, Dino Dudes, Crescent Galaxy je 30 DM; Iron Soldier, Tempest & AvP je 40 DM. Tel. 030/4427010

Neo Geo CD2 jp + Netzteil + Spiel (ohne Joyboards) für 250 DM. PC-Engine/Turbo Duo + Spiele + Pad 750 DM. Tel. 07161/37511 (17-20 Uhr)

Jaguar + 5 Spiele (Burnout, AvP, Tempest, Cybermorph u.a.) VB 300 DM. Tel. 02241/43414

Jaguar + Pad + 2 Spiele für 250 DM. Tel. 04932/1053 (ab 19 Uhr)

Neo Geo CD (3 Monate alt) + 7 Games (Aso 2, Pulstar, Last Resort, Samurai Showdown 2, Galaxy Fighter, King of Fighters 95, Viewpoint VB 1200 DM oder Tausch gegen Saturn-Spiele. Tel. 02104/46253 (Werner)

Neo Geo RGB + 2 JBs + MC + 10 Spiele VB1200. Mak + Vendetta + Gyruss + DD2 + Sky Wolf VB 1500. Monitor Hantarex 600 DM. Tel. 0941/561557 (Mo-Do, Michael)

Neo Geo CD + Samurai Showdown 2 + KoF 94 + AoF 2 für 375 DM (VHB). Tel. 06331/10672 (Dennis)

Neo Geo-Modul **3 Count Bout**. Cèdric Mörsfelder, Nassauerstr. 28, 65795 Hattersheim

Turbo Grafx 16-Spiele: Airzonk (us), Motoroader (jp), Son Son 3 (jp) & Darius (us). Cèdric Mörsfelder, Nassauerstr. 28, 65795 Hattersheim

Turbo Grafx us, RGB + Pad + Spiele (Bonk 2, Parasol Stars) 100% ok. Suche für SNES Goemon jp & Sim City (m. Anl.). Nur Umg. Hannover! Tel. 0511/332031 (ab 14 Uhr)

Turbo Duo (Multi), 5 Player-Adapt., 2 Pads, Arcade-Card, 2 Arcade-CD`s, RGB-Kabel, 8 Super CD`s, 18 jp + 12 us Cards nur zusammen 600 DM. Jürgen Berger, Belchenstr. 10, 71131 Jettingen

(Ver)kaufe Spiele & Hardware für PC-Engine und Turbo Duo. Tel. 02374/850355 (ab 17 Uhr)

Neo Geo CD, jp. Frontlader + Samurai Showdown, Last Resort, King of Fighters 94 & 95. VHB 1200 DM. Tel. 0621/680631

Turbo Grafx us, RGB + Pad + 2 Spiele (Bonk`s Revenge & Parasol Stars). Alles 100 % ok, Preis VHS, nur Raum Hannover! Tel. 0511/332031 (14-20 Uhr, Henning)

Die Turbo Duo ist die amerikanische Version der PC-Engine mit eingebautem CD-Laufwerk und einem Schacht für Spiele auf Hu-Cards. Hu-Cards sind Scheckkarten-große Speicherkarten, die übrigens auch als Speichermedium für Atari`s Palmtop-Computer "Portfolio" dienen. Während das Turbo Duo amerikanische wie japanische Spiele-CDs annimmt, verweigert die Konsole japanische Hu-Cards. Mit dem in dieser Anzeige angebotenen Multi-Umbau trickst Ihr den Schutz per Kippschalter aus und betretet das Spieler-Paradies grenzenloser Nippon-Importe.

Jaguar Pal + 4 Spiele (Theme Park, Cybermorph,...) + Netzteil + Joypad nur 350 DM. Neuwertig! Tel. 02196/97943 (ab 14 Uhr)

Jaguar, MD, MCD, 32X, SNES-Spiele. Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr, Sönke)

OLDIES

Konsole, Module & Zubehör für Vectrex, Intellivision, 2600, 7800, Colecovision & Microvision! z.B. Vectrex Konsole, Compu-Mate (2600). Tel. 0531/2339820

(Ver)kaufe & tausche **Atari VCS, Vectrex, CBS, Mattel**, etc. Jürgen Mahlow, Südring 56, 55128 Mainz. Tel. 06131/331330

Atari 5200 + 2 Pads + 2 Games (Vanguard & Countermessure) VB 200 DM. Suche Mailorder Monsters für C64 und Masters of Monster für MD (zahle je100 DM). Tel. 06834/697326

Löse meine Sammlung auf: **VCS, MS, TI99/4A, XE, CBS**, usw. Tausche auch geg. Lynx, Jaguar & Turbo Duo. Tel. 08807/7127 oder 089/775627

Master System 2 + 2 Pads + 7 Spiele für 150 DM. Verkaufe auch SNES & BG-Spiele für 10-40 DM. Tel. 030/7462064

Master System + 2 Joypads + Joystick + Laser Pistole + 16 Spiele (z.B. Golfmania, Shinobi, Battle Out Run, Dead Angel usw.). Nur komplett abzugeben für 450 DM! Tel. 05241/47699

Atari 5200 + 2 Pads mit Zehnertasten + 2 Games VB 250 DM. Atari Jaguar + 4 Games VB 350 DM. Suche Oldies 2600/7800 & XE Module, 3DO und MD. Alles anbieten, zahle gut! Tel. 06834/697326

Mattel Intellivision + Pads + Dokumentation + 4 Spiele (u.a. Auto Racing) für 220 DM. Außerdem einzeln: Star Wars (Tes B), Qbert, Frogger, Beauty & Beast je ab 40 DM (alles VB). Tel. 04101/200805 (Stefan)

Vectrex + Stick und eingebautem Spiel für 170 DM oder Tausch geg. Turbo Express oder PC-Engine GT! Suche für SNES: Astro Go! Go! & Goemon 2. (Ver)kaufe & tausche Games & Zub. für alle Systeme! Tel. 07811/664

Vectrex, Intellivision, Coleco Vision, Atari 2600, 7800, Interton 2400, 300, VC4000 & Phillips G7000. Jeweils Geräte + Spiele, auch einzeln. Suche günstig Satrurn & PSX-Spiele. Tel. 030/6233039

SONSTIGES

Amiga 500 + viele Spiele & Zubehör für 260 bis 300 DM oder tausche gegen Sony PS. Tausche auch SNES Spiele (Starwing, Virtual Bart uvm.) Tel. 0201/737465 (Mo-Fr ab 19 Uhr)

Für Amiga 500: **Monitor 1084S + Spielesammlung** (Orginale!), z.B. Turrican 1+2, Lotus Turbo 1+2, Xenon 2, etc. Tel. 02862/42016 (18:30 bis 20 Uhr, Andre Wanning)

Sony High-End **Video-Datenprojektor** (NP ca. 20000 DM) für 4500 DM. Perfekt für Heimkino oder Spielkonsolen. SWCDX32, Sega Saturn + Lenkrad und 8 Spiele gegen Gebot. Tel. 07263/2489

Spielhallenautomat Primal Rage (3 Wochen alt) für 3500 DM (NP 4600 DM). Kann auch ohne Geldeinwurf gespielt werden. Tel. 0861/12564 (ab 16 Uhr, Manfred)

Komplette **Star Wars-Triologie** in englisch/Pal (neue Vers. in Dolby Sur. und verbessertem Bild) nur 70 DM! Dennis Thomas, Ginnheimer Stadtweg 129a, 60431 Frankfurt. Tel. 069/513120 (18-21 Uhr)

SNES, Jaguar, VCS 2600, Game Gear, CD 32 & div. Monitore. Versch. Games, z.B. SSF2, DKC, Rayman, usw. Auch CDTV und C64 immer mit Hyper-Games zu erwerben! Tel. 0711/634933 (ab 16 Uhr, Don)

Verk. & Tausche Spiele für PSX, Saturn, 3DO, Jaguar, MD, MCD, SNES & Game Gear. Verk. für PC-Engine Streetfighter + Basketball, für SNES Super Scope us. Verk. RGB-Jaguar + 2 Spiele für 200 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Verschiedene **Saturn und PSX-Spiele**. Nur Toptitel wie Tekken, Panzer Dragoon, D.Derby, NBA Jam, usw. Preis 50-70 DM. Tel. 0961/33004 (Helmut)

Heim-PC 486/DX2/40 + Monitor + Orginaldisketten + Mega Drive 2 + MM2 + 2 6-Button-Pads. Tel. 06192/36399 (ab 18 Uhr)

Verk./tausche Games für 3DO, 32X, MCD, MD, SNES & Jaguar. Auch Mangas & Horrorfilme! Tel. 06035/6512

Österreich! Verk. Super Metroid (SN), Earthworm Jim (MD), Game Boy + 4 Spiele, Adapter und Altered Space. Preis nach Vereinbarung. Tel. 0316/382873 (Ingo)

486/DX4/100 Mhz, 8 MB, 850 MB Festpl., 1MB PCI 64 Bit Grafikkarte Vega V7 Video, Soundkarte, CD-Rom, 3,5 Laufwerk, Maus, Tastatur, 256 KB Cache & 15 Zoll Monitor. Tel. 04952/4332 (Sebastian)

Amiga 500 + viele Spiele & Zubehör für 260 bis 300 DM oder tausche gegen Sony PS. Tausche auch SNES Spiele (Starwing, Virtual Bart uvm.) Tel. 0201/737465 (ab 19 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche Spiele für PC-Engine, 3DO, Jaguar, Neo Geo, PSX, Saturn, CDI, MD (+CD & 32X) &SNES. Verk. PC-Engine GT & Pal-Laserdiscplayer. Tel. 089/896892-18 (Fax -19)

Video von der E3-Messe. In über 100 Min. werden die neusten Spiele für SNES, MD, PS, Saturn, 3DO & PC vorgestellt. Preis 28 DM. Tel. 030/4651290

WWF-Wrestling Videos (z.B. Wrestlemania 1-8, Summer Slam 88-94, Survivor Series 90-94, Royal Rumble 89-94, VK Rampage 91-93, World Tour 89/90, Super Heros, Warrior... dt/uk) Call! Tel. 039408/5370

3DO: Fifa`95 50 DM, Saturn: Wing Arms 70 DM, Sega Infrarotpads 60 DM, MAN!AC-Hefte ab 7/95 je 4 DM. Joachim Delissen, In der Schlaa 38, 41169 Mönchengladbach. Tel. 02161/559589 (ab 18 Uhr)

Biete Spiele für PS, Saturn & 3DO. Verkaufe 3DP Panasonic FZ1 Pal mit 2 Pads + 11 Games, z.B. Road Rash, Return Fire, Need for Speed, Fifa, Theme Park u.a. für nur 5000 S. Nur Österreicher. Tel. 0662/622730

Verkaufe, Kaufe, Tausche Spiele + Konsolen (alle Systeme). Suche am. & jap. PSX & Saturn-Spiele, schwarzen Game Boy + Spiele, Lenkrad für Saturn, Namco Pad für PSX usw. Tel. 06134/23712 (ab 21 Uhr, Ilias)

(Ver)kaufe & tausche PSX, Saturn & SNES-Spiele. Verkaufe Jaguar + 1 Spiel + 2 Pads für 200 DM. Multi SNES ab 500 DM. Komplettsammlungen von Zeitschriften, RGB-Umschalter. Tel. 07354/2873



ANIME-SERIE

The Heroic Legend of Arslan 3

Lang mußten Fantasy-Fans warten, nun endlich ist das dritte Abenteuer von Prinz Arslan und seinem Gefolge bei dem englischen Distributor Manga erschienen. Teil 3 enthält die Episoden 3 und 4 der mittelalterlichen Serie. Prinz Arslan zieht seine Mannen in der Festung Peshawar zusammen und holt zum Vergeltungsschlag gegen die Silbermaske aus. Doch der hinterlistige Bastard beschwört die Mächte der Finsternis, um Arslan den Thron zu entreißen.

FX-Fans haben nur wenig Spaß am dritten Teil: Stand- und teilanimierte Bilder werden nur selten von einem Spezialeffekt abgelöst. Wer jedoch die ersten zwei Teile besitzt, kommt an Teil 3 nicht vorbei: Wer wissen will, wer sich hinter der Silbermaske verbirgt, dem versprechen wir ein überraschendes Ende. oe



Vermarktung der Alien-Invasion: Im zweiten Teil wird das abgestürzte Mutterschiff der Außerirdischen zum Einkaufscenter umfunktioniert.

ANIME-SERIE

Projekt A-KO 1-3

Nach kurzer Verschaufpause erreicht ein weiteres Paket geballter Slapstick-Power das Cybermedia-Castle: Diesmal bekriegen sich nicht die Jungs um die Zuneigung der holden Weiblichkeit, sondern zwei Mädchen: Während die siebzehnjährige A-KO mit ihren übermenschlichen Kräften die Gunst ihrer Freundin C-KO bereits besitzt, tüftelt die verwöhnte Göre B-KO ständig an neuen Gemeinheiten, um A-KO zu beseitigen. Ihr erster Plan sieht vor, C-KO aus den Klauen einer brutalen Mitschülerin (die mit den Kampftechniken von "Fist of the North Star" bestens vertraut ist) zu befreien. Doch A-KO ist schneller und erntet die Lorbeeren. Um die Schmach der Niederlage auszulöschen, entwirft B-KO am laufenden Band Killermechs und Superanzüge, mit deren Hilfe sie A-KO auf dem Schulhof verprügeln will, dabei jedoch nur die Schule bis auf die Grundmauern einreißt. Zu allem Übel wird die Stadt auch noch von einer Bande düsterer Aliens angegriffen, die im Gefecht A-KO gegen B-KO jedoch völlig untergehen. Waren Kriegsmaschinerie und Alienangriff noch keine ernste Bedrohung für die unzertrennliche Freundschaft zwischen A-KO und C-KO, wird diese im dritten Teil schließlich hart auf die Probe gestellt: A-KO verliebt sich in den charmanten Jüngling Kei, der jedoch hartnäckig um die Hand von C-KO kämpft. Selbstverständlich hält auch B-KO wieder eine Hinterlist bereit, um Kei um den Finger zu wickeln - Chaos, bombastische Gefechte und Lachmuskel-zerreißende Slapstick-Fratzen sind vorprogrammiert.

Die ersten drei Episoden der sechsteiligen Serie bieten weder eine besonders spannende Story noch protzen sie mit aufwendigen Effekten: Die Serie setzt auf puren Spaß - Mädels, Keilereien und Ulk ist das Rezept, das Ergebnis drei Stunden perfekte Anime-Unterhaltung. Neben den Japan-typischen Kulleraugen faszinieren Anime-Fans die bunt untergemischten Parodien und Hinweise auf Anime-Kollegen von "Bubblegum" bis "Macross". *oe*





Nachts konstruiert A-KO`s Rivalin B-KO monströse Mechs, die A-KO in die Knie zwingen sollen. Vergiß es, Mädel!







Kampf der Giganten: Um A-KO aus dem Weg zu räumen, hetzt B-KO eine muskulöse Mitschülerin auf ihre Feindin (rechts). Nachdem auch die Mechs versagen, schlüpft sie in einen Raketenanzug.





Manga/ACOG,
1. Teil 86 Min., Letterbox.
2. & 3. Teil je 50 Min.
englisch,
ab 15 Jahren



COMIC

Legend of Mother Sarah

Für "Sarah" übernimmt "Akira"-Schöpfer Otomo die Schreiber-Rolle, gezeichnet wurde der Manga von Takumi Nagayasu. Die Überlebenden des Holocaust sind auf Raumstationen ausgewandert. Jahre nach der Evakuierung teilt ein radikales Terra-Forming-Projekt die Menschen in zwei Lager. Zusammen mit anderen "Epochs" zieht es die geheimnisvolle Sarah wieder auf die Erde. Zwischen politischen Intrigen und Guerilla-Kriegen sucht die Mutter nach ihren verschollenen Sprößlingen. Die schwermütige Handlung scheitert an akutem Dialog-Mangel, positiv zu vermerken sind Nagayasus filigrane Zeichnungen und gelungenes "Mad Max"-Flair. Im April publiziert Carlsen die deutsche Version, den US-Comic könnt Ihr u.a. bei Comic Time (0821/513001) beziehen. rb



Ob mit oder ohne Kampfanzug, die vier "Knight Sabers"-Mädels kennen bei Verbrechern keine Gnade.

ANIME

Bubblegum Crisis 1

Nach dem Girlie-Spektakel "Plastic Little" und dem Musikvideo "Hurricane" folgt nun ein weiterer Anime mit deutschen Untertiteln aus dem Hause "OVA"-Films: "Bubblegum Crisis Vol. 1" enthält die ersten zwei Episoden der gleichnamigen Serie.

Im Jahr 2032 hüllt sich Mega-Tokyo in einen Nebel aus Gewalt und Verbrechen. Die neue Bedrohung heißt "Boomer", selbstdenkende Kampfroboter, die den

Asia Cinema









Total überdreht: Liebesszenen im Rosenregen, verzerrte Fratzen und Träume im Baby-Look bestimmen die Handlung.

Mit Kampfanzug und Transformer bewaffnet, starten die "Knight Sabers" zur Verbrecherjagd.

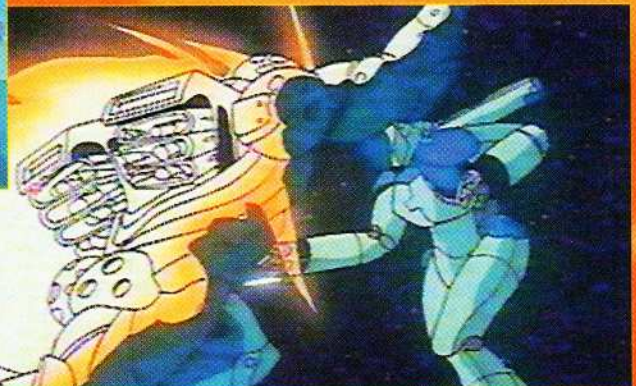


Befehlen ihres Programmierers bedingungslos gehorchen. Während die AD Police der Verbrechenswelle machtlos gegenübersteht, beweisen sich vier Söldnerinnen als effektive Gesetzeshüter. Kaum hat der Polizeichef davon Wind gekriegt, sind die "Knight Sabers" schon ins Beamtentum aufgenommen. Ihr erster Aufrag ist die Suche nach dem Mädchen Cynthia und Professor Frederick, der sich die Macht über einen militärischen Laser-Satelliten verschafft hat. Obendrein stellt sich Masen zum Kampf. Der berüchtigte Führer der Genom-Corporation sendet seine Boomer aus, um die Störenfriede im Gangsterparadies zu beseitigen.

"Bubblegum Crisis", ein Klassiker des Action-Anime, lebt von seinem flotten Handlungsstrang und dem Verzicht auf unnötiges Palaver. Die Serie ist zwar für routinierte Animaniacs ein alter Schinken, doch allein die hervorragende Bildqualität spricht für die Anschaffung, zudem Ihr statt einer englischen Billigsynchronisation dem japanischen Original-Soundtrack lauschen dürft. Zugreifen! *oe*











In Mega-Tokyo herrscht das Grauen: Unscheinbare Passanten entpuppen sich als hinterhältige Vernichtungsmaschinen (oben Mitte).

OVA-Films, 100 Minuten, dt. Untertitel, ab 15 Jahren



Die Digitale

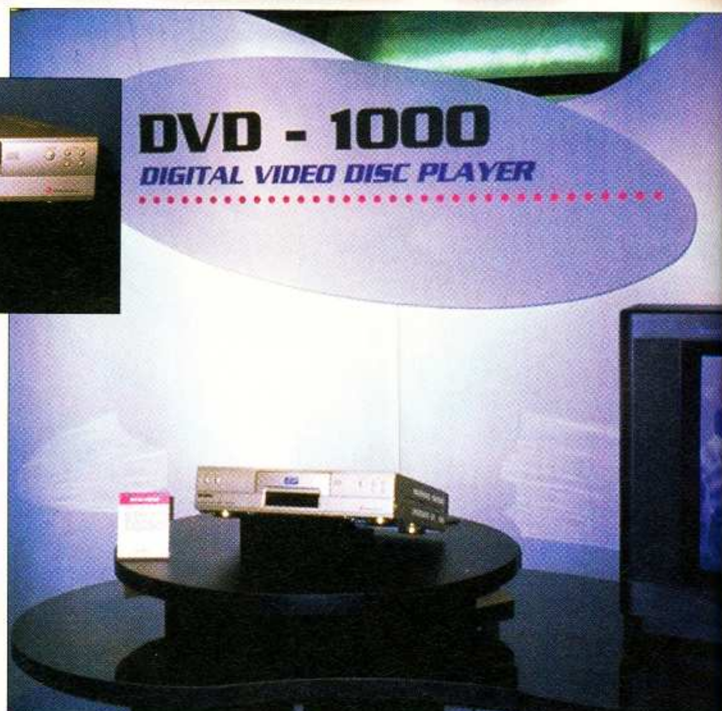
Analoge Technik wird endgültig ausgemustert: Das moderne Heimkino erlebt 1996 den audiovisuellen Durchbruch jenseits von Laserdisc, Dolby Surround und THX.

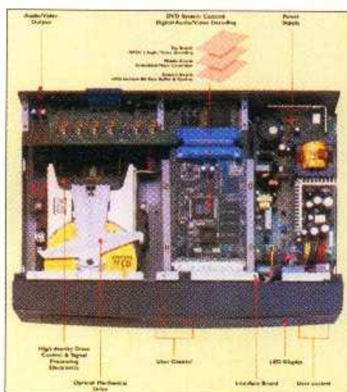
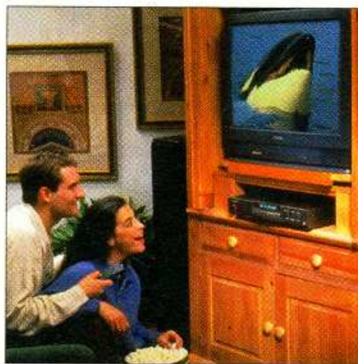
Gleiche Messe, andere Aussteller: Im letzten Jahr tummelten sich Hunderte Anbieter von Video- und Computerspielen im frühlingshaften Las Vegas. Zur aktuellen Winter-CES zog es nur noch die Vertreter traditioneller Unterhaltungselektronik, Nintendo & Co. sagten der CES zugunsten der Spiele-spezifischen e3-Show im Mai leise Servus.



Wenn gespielt wurde, dann niveaulos: "Cat Fight" ist die dümmliche Babes-Variante einschlägiger Prügelspiele .

Wir nützen diesen Gesinnungswandel zur Präsentation von zwei neuen Home-Entertainment-Technologien, die bald auch die Spielewelt heimsuchen. Einerseits wird das digitale Surround-Update AC-3 durch preiswerte Hardware-Komponenten Mainstream-tauglich, zum anderen erscheinen im Sommer '96 die ersten Digital-Video-Disc-Player zu sensationell günstigen Preisen. Heimkino-Fans freuen sich auf ein revolutionäres Audio- und Video-Erlebnis, das diese beiden Erungenschaften vermitteln.


Oben seht Ihr den Aufbau eines DVD-Players von Philips, rechts daneben thront der Player von Onkyo. Auch Toshiba hat ab Herbst '96 einen DVD-Player im Angebot und ließ ihn zwecks Foto-Shooting (Bilder rechts) in das heimische Wohnzimmer integrieren. Augenscheinlich ist er so bedienungsfreundlich, daß ihn sogar Erwachsene steuern können – die Kids kommen damit sowieso problemlos zurecht.

Digital Video Disc

Wenn man so will, ist die Digital Video Disc (DVD) der Nachfahre einer überholten Video-CD-Technologie, deren Todesmelodie bereits komponiert wurde. Noch vor einem halben Jahr schlugen sich zwei mächtige Allianzen um die technischen Features des zukünftigen digitalen Speichermediums. Während Philips und Sony die Multimedia-CD favorisierten, setzten u.a Toshiba und Time Warner auf die Super-Density-CD. Praktisch in letzter Minute, bevor es zu der Neuauflage eines ruinösen

TV-Neuheiten


Die neue Generation der Sharp-LCD-Projektoren ist deutlich schärfer und höher auflösend als die Vorgänger-Reihe. Auch die (immer noch hohen) Preise konnten gesenkt werden.

Der führende Entwickler im Bereich der LCD-Technologie ist Sharp. Seit Jahren bieten die Japaner ihre kostspieligen LCD-Projektoren an, ab 3.000 Mark sind die Großbildwerfer zu haben. Leider produzierten erst die teureren Geräte ab 7.000 Mark ein relativ scharfes und helles Bild, wer rund 20.000 Mark anlegte, erhielt eine messerscharfe Darstellung mit bis zu fünf Metern Diagonale.

Die neue Serie der Sharp-Projektoren vervielfacht nun Helligkeit und Schärfe der Vorgänger-Baureihe. Der Sharp-Vision XV-S95U ist das aktuelle Top-Modell, verfügt über einen eingebauten Line-Doubler und überzeugt mit einer horizontalen Auflösung von 500 Linien - was etwa der Leistung eines Mittelklasse-Fernsehers entspricht. Für umgerechnet 15.000 Mark ist das gute Stück zu haben. Trotz dieser Fortschritte sieht es nicht so aus, als müßten traditionelle TVs die LCD-Konkurrenz fürchten – der Preis für qualitativ akzeptable Projektoren geht zwar runter, aber nur sehr langsam.

Auch Sony's gertenschlanke Plasmatron-Fernseher mit einer „Tiefe" von rund fünf Zentimetern waren zu sehen, doch die Kosten für diese neuartige Technologie sind immens. Qualitativ zeigten die 50-cm-Monitore ein hervorragendes Bild, doch preislich sind sie jenseits von 10.000 Mark angesiedelt.



Sony's Plasmatron-Fernseher sind nur wenige Zentimeter tief, jedoch in der Herstellung noch zu teuer, um sie in Großserie zu produzieren.

Consumer Electronics Show '96

Dimension





Die CES in Las Vegas wurde an mehreren Orten ausgetragen: Im Bild seht Ihr den Hauptsitz der Messe, das Las Vegas Convention Center.

DVD-Allianz für das Dolby-Digital-Verfahren AC-3 entschieden, traditionellen Stereo- bzw. Dolby-Surround-Prologic-Sound gibt's als Zugabe – welches Format von einem Software-Titel unterstützt wird, hängt natürlich von dem Ausgangsmaterial ab. Ein normales Musikstück ist nicht plötzlich in AC-3 abgemischt, nur weil es auf einer DVD schlummert. Bis zu acht Audio-Kanäle stehen zur Verfügung, eine CD mit mehreren Sprach-Versionen ist also technisch keine Problem.

Leider ist es anfangs nicht möglich, eigenhändig Daten zu speichern, sodaß Euer Videorekorder seine Daseinsberechtigung behält. Dafür verarbeiten die DVD-Player normale Musik-CDs und auch Video-CDs. Sobald die ersten Player im Herbst auf dem Markt sind, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die Computer- und Videospieleindustrie auf das neue Speichermedium umsteigt. Zunächst wird

VIVA VEGAS



Wer baut das größte, schönste und teuerste Hotel der Welt? Nachdem vor kaum zwei Jahren die Highend-Herbergen Luxor und MGM das Zimmer-Kontingent in Las Vegas auf 90.000 Betten erweiterten, schien der Bedarf erstmal gedeckt. Doch eine Belegungsquote von über 90 Prozent ließ die Hotel-Manager flink umdenken: Zur Zeit befinden sich fünf weitere Giganto-Etablissements in Bau, die Ende '96 zusammen 15.000 neue Schlafplätze für spiel- und vergnügungssüchtige Gambler in Aussicht stellen. Die beiden aufwendigsten Konstrukte sind "New York, New York" und "Monte Carlo", beide im unverkennbaren Stil ihrer Namensgeber designt. Neben Tausenden von Betten und Abertausenden von Einarmigen Banditen werden Theme-Park-ähnliche Attraktionen zu hauf eingeplant. Das moderne Las Vegas ist eine Mischung aus Disney World, Spielcasino und Rund-um-die-Uhr-Showbühne mit Konzerten und Veranstaltungen jeder Facon. Doch Vorsicht, Besuchern unter 21 Jahren wird der Zutritt zu mehr als der Hälfte aller Attraktionen verwehrt.







DVD-Player soweit das Auge reicht: Neben Sony (zwei verschiedene Player-Varianten seht Ihr links) arbeiten auch Toshiba (Bild oben), Samsung, Onkyo, Philips, Panasonic, Thomson und RCA an entsprechenden Digital-Video-Disc-Komponenten.

Wettbewerbs à la Video 2000 vs Betamax vs VHS kam, einigte man sich im wesentlichen auf die SD-CD, übernahm ein paar Features der MMCD-Konzeption und nannte das ganze Digital Video Disc. Nun zieht die gesamte Consumer-Electronics-Industrie an einem Strang und wird das neue Format spätestens im Herbst 96 für umgerechnet 800 Mark auf den Markt bringen. Friede, Freude, Einigkeit – da lassen sich die Software-Anbieter nicht lange bitten und versprechen zum Start rund 300 Silberscheiben mit Spielfilmen und Musik quer durch alle Sparten.

Anders als bei Video-CD und Laserdisc muß man die einseitig bespielte DVD nicht umdrehen oder wechseln, um einen langen Spielfilm komplett zu genießen. Gut 270 Minuten Bild und Ton passen auf eine doppelbeschichtete Disc; dies entspricht einer Speicherkapazität von etwa 8,5 Gigabyte. Doppelbeschichtet hat übrigens nichts mit doppelseitig zu tun, sondern beschreibt die Tatsache, daß die Informationen in zwei Schichten auf der Disc gespeichert sind, die der Laserstrahl separat abtasten kann. Als Kompressionsverfahren für Bilddaten hat man sich für MPEG 2 entschieden, das dramatisch bessere Ergebnisse liefert als MPEG 1, auf dem die Video-CD-Technologie basiert. VHS-Optiken werden qualitativ bei weitem übertroffen, ob jedoch die Brillanz eines nicht komprimierten, dafür analogen Laserdisc-Bildes erreicht wird, müssen die ersten verkaufsfertigen DVDs zeigen. In Sachen Ton hat sich die



Schöner hören: Die Audio-Zentrale in der Mitte (mit LCD-Kommandopult) ist optisch dem konkav geformten Boxenpaar nachempfunden.

Die Digitale Dimension



DVD-Peripherie für den PC erscheinen und das CD-ROM ablösen, die Konsolen der nächsten Next Generation dürften ebenfalls auf die DVD setzen – in Verbindung mit Online-Software.

AC-3

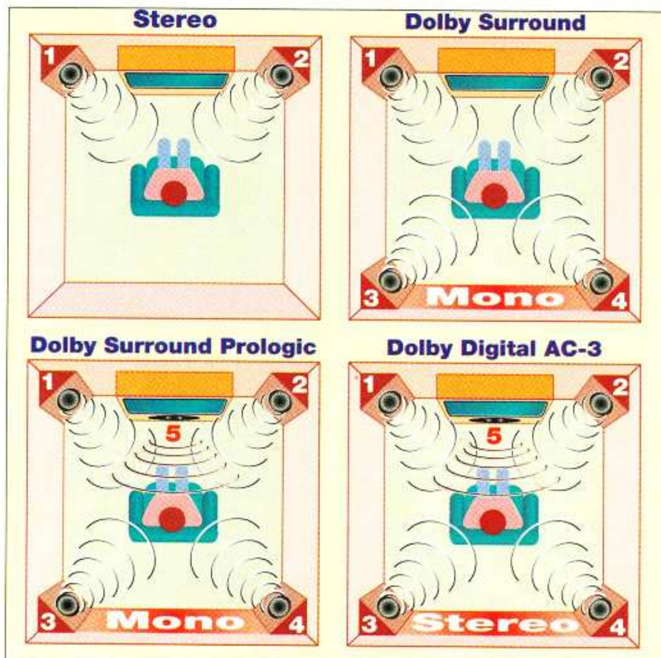
In Deutschland konnten bislang nur Import-Freaks, nämlich Besitzer von modernen US-Laserdisc-Playern und sündhaft teurem Audio-Equipment die Akustik von AC-3 genießen. AC-3 ist die Heimversion von Dolby Digital, einem digitalen Tonverfahren, das auf dem Dolby-Surround-Prologic-Prinzip gründet. Ähnlich wie beim Vorgänger wird der Ton in fünf Kanäle aufgesplittet: Links vorne und rechts vorne, Center, rechts hinten und links hinten. Optional wird ein Subwoofer zugeschaltet. Neu ist, daß die beiden hinteren Kanäle getrennt gespeist werden und ein breites Frequenzspektrum wiedergeben – bei Dolby Prologic war im Rückraum nur Mono angesagt. Außerdem basiert AC-3 auf digitaler Technik, die zwar auch Kompressionsverfahren einsetzt, analogem Dolby Prologic trotzdem weit überlegen ist. Die Dynamik eines Film-Soundtracks, der in gut abgemischtem AC-3-Sound das Wohnzimmer durchflutet, ist atemberaubend. 95 Prozent der deutschen Kinos können mit dieser gewaltigen Sound-Atmosphäre nicht konkurrieren.



Geduldig warteten die CES-Besucher, um mit einem Shuttle-Bus vom Las Vegas Convention Center zum Sands Convention Center gefahren zu werden.

Aus technischen Gründen werden übrigens PAL-Laserdiscs nie einen AC-3-Ton enthalten, da er auf der Silberscheibe keinen Platz mehr hat. Nur US-Laserdiscs können als Ergänzung zur normalen Stereo- bzw. Dolby-Prologic-Akustik die digitalen AC-3-Spuren speichern. Um diese zu nutzen, muß der Laserdisc-Player einen speziellen AC-3-Ausgang und Euer Surround-Equipment einen AC-3-Eingang besitzen. Bislang gab es nur eine Handvoll wahnwitzig teurer Hifi-Komponenten, die AC-3 verarbeiten konnten. Auf der CES stellte jedoch jeder namhafte Anbieter neue Surround-Verstärker, -Receiver und -Decoder vor, die AC-3-kompatibel waren. So wird u.a. Marktführer Yamaha einen Nachfolger zu seinem beliebten Prologic-Verstärker 2070 veröffentlichen, der wirklich alles aus einer Hand bietet: Der 3090 ist die Heimkino-Zentrale, versorgt sieben Kanäle mit Surround-Ton (die üblichen fünf plus zwei zusätzliche Front-Kanäle, die schon beim Vorgänger zur Verfügung standen und den räumlichen Eindruck verstärken). Für rund 3600 Mark erscheint der 3090 im Frühjahr in den USA – zusammen mit zwei Dutzend AC-3-Komponenten anderer Hersteller, die preislich fast alle Bereiche abdecken.

In Deutschland wird man davon bis Ende 1996 wenig sehen, da es keine offizielle Einsatzmöglichkeit für AC-3 gibt. Erst wenn die DVD auch bei uns erhältlich ist und sich ein entsprechender Erfolg einstellt, wird AC-3 ein Mainstream-Thema. Wer jedoch die Möglichkeit hat, bei spezialisierten Home-Theatre-Händlern probezuhören, der sollte sich dieses Erlebnis nicht entgehen lassen. Der Sprung von Stereo-Sound zu Dolby Surround war schon beeindruckend, doch AC-3 ist die definitive Krönung heimischen Filmgenusses. Die konkurrierenden digitalen Kinosound-Konzepte (u.a. von Sony) haben den Kampf an der Heimfront bereits verloren, an AC-3 wird bis zum Jahr 2000 kein Ohr vorbeiführen. *mg*





Die obigen beiden Bilder zeigen neue Yamaha-Komponenten mit AC-3-Features, vom Laserdisc-Player bis zum Decoder-Verstärker.
Links seht Ihr die Entwicklung der Heimkino-Akustik. Angefangen hat alles mit dem normalen Stereo-Sound, dann kam Dolby Surround ohne Center-Lautsprecher, dann die Prologic-Variante mit Center. Die Krönung verspricht schließlich Dolby Digital AC-3, das die beiden Rücklautsprecher (3 & 4) endlich mit Stereo-Sound versorgt.

MOTION CAPTURE

Neuartige Controller statt frischer Spiele: Mit dem „Zon" stellt Perception Systems eine ungewöhnliche „Steuereinheit" für alle gängigen Konsolen vor. Ein kleiner Quader, der am besten auf den Monitor gestellt wird, erzeugt ein virtuelles Feld, das Eure Bewegungen im dreidimensionalen Raum abtastet. Ähnlich wie bei Segas unglücklichem Activator werden die Reflexe des ganzen Körpers registriert und danach in Videospiel-typische Kommandos verwandelt. Der Benutzer muß dabei nicht verkabelt werden – solange er sich in der definierten Zon-Zone aufhält. Blinkende LEDs warnen, wenn man den Bereich verläßt.

In den USA wird das Cyber-Zubehör demnächst für rund 150 Mark auf den Markt kommen, doch mehr als den Status einer netten Spielerei billigen wir der Möchtegern-VR-Application nicht zu. Als seriöser Ersatz für unser Joypad kommt es nicht in Frage, da die Bewegungen von Armen, Beinen & Co selten so exakt umgesetzt werden, daß man normale Spiele damit erfolgreich steuern könnte. Spezielle Software für das Zon, wird zur Zeit von keiner Software-Firma entwickelt.



REISENDE IM DATENSTROM

Navigator: Vom Browser zum Komplett-Paket

Als Mark Andreessen und seine Mitstudenten der Universität Illinois 1993 die grafische Benutzeroberfläche "NCSA Mosaic" erschufen, ahnte keiner den folgenden Boom des World Wide Web. Der Browser wurde kostenlos im Internet bereitgelegt – nach einem Jahr surften zwei Millionen Mosaic-Anwender, die Software wurde zur Killer Application des Internets. Jim Clark erkannte im April '94 das Marktpotential des Browsers und verließ Silicon Graphics, um die Firma Netscape zu gründen – gemeinsam mit Andreessen, der den "Navigator" entwickelte.
Die Auslieferung jeder neuen Version wird von Cybernauten brennend erwartet und verändert das Erscheinungsbild des WWW: Progressive Web-Programmierer verwenden umgehend die HTML-Erweiterungen des Netscape-Browsers. Überzeugte die Version 1.0 durch intuitive Bedienung und schickem Outfit, wartete bereits der 1.1-Release mit neuen Programmierfunktionen auf: Unterschieden sich Web-Seiten bisher kaum von den Text-Wüsten der FTP- und Gopher-Server, konnte man jetzt individuell Texte, Links und Hintergründe beliebig einfärben. Rege Verwendung fand auch der Background -"Tag" (HTML-Befehl zur Seitenbeschreibung), mit dem der Browser den Hintergrund mit einer GIF- oder JPEG-Textur tapeziert. Nicht zuletzt die Erfindung der "Tables", mit denen man Texte und Bilder wie in Print-Medien layouten konnte, ließen Navigator 1.1-kompatible Seiten farbenfroh und ansprechender aussehen. Das 1.2-Update bügelte hauptsächlich die Bugs des Vorgängers aus, daneben wurden Bookmark- und Preferences-Menü aufgemöbelt.
Die Beta-Testfassung der 2.0-Version setzt neue Maßstäbe und vereint alle wichtigen Internet-Dienste in einem Programm: richtungsweisender Browser, komfortable E-Mail-Verwaltung und Newsreader mit umfangreichen Bearbeitungsfunktionen. Auch in Sachen HTML ließen sich die Netscape-Cracks einiges einfallen. Als praktisch erweist sich die neue "Frames"-Funktion: Webseiten lassen sich damit in beliebig viele Regionen einteilen. Jedes dieser Fenster zeigt unabhängig von den anderen eine eigene HTML-Seite oder URL-Adresse. Reicht der Platz innerhalb einer Region für eine Seite nicht aus, werden vom Browser je nach Bedarf Scrollbars eingefügt. Der Clou: Jeder Region kann ein Name gegeben werden, was ein völlig neues Link-Design ermöglicht: Titel-Grafiken oder Copyright-Verweise können in statischen Feldern plaziert werden und sind nach einmaligem download fortan sichtbar, ebenso wie Inhaltsverzeichnisse. Das ständige Vor- und Zurückspringen zwischen Inhalts- und Informationsseiten ist nicht mehr nötig: Klickt man auf einen Link im Verzeichnis-Feld, wird die entsprechende Seite im Hauptbereich angezeigt. Auf dem Netscape-Server (http://home.netscape.com/) findet Ihr zur Zeit 53 Links zu Sites, die das Frame-Feature verwenden. Außerdem werden mit der 2.0-Version "Plug-Ins" unterstützt: Multimedia-Applikationen von Drittherstellern lassen sich in HTML-Seiten einbauen und laufen im Netscape-Fenster ab, ohne daß ein externes Programm gestartet werden muß. Zwölf Plug-Ins stehen zum Download bereit, darunter das WebFX-Paket von Paper Software, mit dem Ihr in dreidimensionale VRML-Welten eintaucht. *th*



M@N!AC im neuen Look: Mit "Tables&Frames" unter Netscape 2.0 (oben). Links mit einem Browser, der weder Tables noch Frames darstellen kann.



Die "Frames"-Technik von Netscape 2.0 wird u.a. von Hotwired (unten, www.hotwired.com/cocktail/) und SGI (rechts, webspace.sgi.com/Mission/index.html) verwendet.

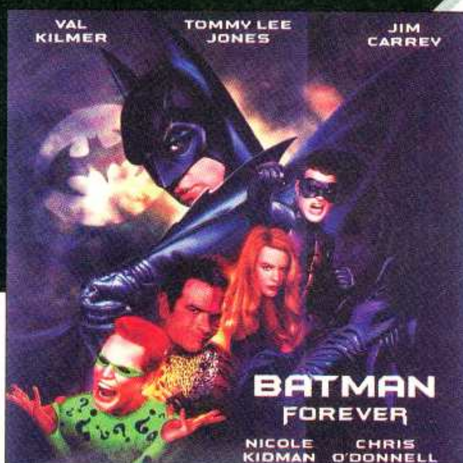
SONY AUF EXPANSIONSKURS



Seit unserem letzten Besuch auf dem Sony-Server (MAN!AC 3/95) hat sich einiges getan: Neben der neu gestalteten Titelseite und dem umfangreichen Angebot für Film-, Musik- und Elektronik-Freaks entstanden in der Games-Abteilung zwei interessante Sites. Die offiziellen Playstation-Seiten versorgen Sony-Konsoleros mit News, Screenshots, Videos, Previews und Reviews zu aktuellen Playstation-Titeln. Seit kurzem online sind die Sony Inter@ctive Studios: Ihr klickt Euch über schräge Logos durch Release-Listen und ausführliche Spiele-Vorstellungen von PS-, PC-CDROM- und Mac-Software. Mit einem VRML-Browser erkundet Ihr außerdem die 3D-Welten von "Virtual Wipeout" (http://www.sepc.sony.com/SEPC/).

LASER CINEMA

LASERDISC
BATMAN FOREVER

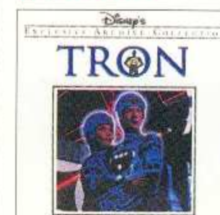


Grufti-Regisseur Tim Burton verhalf dem Comic-Flattermann zu einem gigantischen Revival und düsteren Image: Wo früher grelle Farben und schrille Charaktere dominierten, schlich Burtons Monstrum durch einen gotischen Alptraum. Zum dritten Mal prägt Produzent Burton den Charakter des zwielichtigen Superhelden mit schizophrenen Kindheitsvisionen, die Regie überläßt er diesmal Joel Schumacher. Der "Client"-Regisseur vermischt Burtons Vision mit bunten Comicfarben. Das Resultat ist wesentlich verspielter, aber nicht minder morbide wie Burtons Auslegung: Kamerafahrten durch gähnende Häuserschluchten und diabolisches Schmuckwerk beherrschen Schumachers Superheldenfantasie, die blassen Charaktere verschwinden in der düsteren Kulisse und werden zu optischen Marionetten degradiert: High-Tech-Held Batman (Val Kilmer) verliebt sich in das Mädchen seiner Träume (Nicole Kidman) und wird mit der dunklen Seite seines Egos konfrontiert. Bis die Fledermaus das Kostüm in den Schrank stellen und das Mädel küssen darf, bekämpft sie zwei garstige Obermotze: Riddler (Jim Carrey) und Harvey Twoface (Tommy Lee Jones) sind Klischee-Bösewichte aus typischem Comic-Guß, die Auftritte der beiden Fulltime-Psychopathen sind ebenso oberflächlich wie die sinnlose Einführung von Batmans Partner Robin (Chris O'Donnel). Übrig bleibt eine Superhelden-Mähr mit hohem Schauwert, von eindrucksvoller Bild- und Tonqualität unterstützt.



Batman Forever, NTSC, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, Widescreen (1,85 zu 1), 122 Minuten, Dolby Surround, AC-3, Erhältlich bei Line Edition (Tel.: 07033/80237)

LASERDISC
TRON



13 Jahre mußten Fans des Klassikers "Tron" auf eine remasterte THX-Fassung warten, die dem visuellen Meisterwerk gerecht wird. Computer-Genie Flynn (Jeff Bridges) wird beim Versuch, seine gestohlenen Videospiel-Programme der machtgierigen ENCOM zu entreißen, vom MCP (Master Control Program) per Laser in die Welt der Bits und Bytes gebeamt. Mit Hilfe des Programms Tron (Bruce Boxleitner) befreit er die Computerwelt schließlich von der MCP-Plage.

Die dritte Disc der Collectors-Edition enthält unzählige Standbilder früher Design-Studien von Syd Mead, Jean "Moebius" Giraud und Peter Lloyd, kurze Demo-Animationen, acht Kino-Trailer, zwei Szenen, die nicht in der Endfassung zu sehen sind, Interviews mit Regisseur und Produzenten sowie ausführliche Berichte zur Entstehung der Spezialeffekte. Leider liegen den drei CAV-Laserdiscs nur ein Faltblatt und sonst keine Booklets oder Sammler-Krimskrams bei.

Tron – Exclusive Archive Collection, NTSC, 3 CAV-Laserdiscs, Widescreen (2,20 zu 1), Dolby Surround, THX, 96 Minuten, ca. 200 Mark.



NEUE VIDEO-CDS

Titel	Anbieter	Surround	Länge	Film/Musik-Wertung
Abba Gold – Greatest Hits	Polygram	nein	78 Minuten	★★★★
Abba Gold – More Abba Hits	Polygram	nein	46 Minuten	★★
Benny & Joan	Philips	ja	95 Minuten	★★★
Bon Jovi – The Best of	Polygram	nein	80 Minuten	keine Wertung
Carrie	Philips	ja	94 Minuten	★★
Däumeline	Philips	ja	83 Minuten	★
Der rosarote Panther	Philips	ja	111 Minuten	★★★★
Ein Offizier und Gentleman	Philips	nein	120 Minuten	★★★★
Jagd auf Roter Oktober	Philips	ja	130 Minuten	★★★★
James Bond: Feuerball	Philips	ja	121 Minuten	★★★★
James Bond: Diamantenfieber	Philips	ja	115 Minuten	★★★
James Bond: Im Angesicht des Todes	Philips	ja	125 Minuten	★★★★
James Bond: In tödlicher Mission	Philips	ja	123 Minuten	★★★★
James Bond: Man lebt nur zweimal	Philips	ja	110 Minuten	★★★★
James Bond: Moonraker	Philips	ja	121 Minuten	★★★
James Bond: Octopussy	Philips	ja	126 Minuten	★★★★
Mr. Bean: The unseen Upsets	Philips	nein	50 Minuten	★★★★
Mrs. Brisby & das Geheimnis von Nimh	Philips	ja	81 Minuten	★★★★
Rocky	Philips	ja	121 Minuten	★★★
Rolling Stones – Gimme Shelter	Polygram	nein	90 Minuten	keine Wertung
Star Trek: Generations	Philips	ja	113 Minuten	★★★
Tommy	Polygram	nein	100 Minuten	keine Wertung
Zeit der Zärtlichkeit	Philips	nein	126 Minuten	★★★

Anmerkungen: Alle Titel von Philips und Polygram haben für Video-CD-Verhältnisse eine annehmbare Bild- und Tonqualität, die sich ja nach Zustand des Ausgangsmaterials (1970 bis 1995) unterscheidet. Leider sind sämtliche Filme im Vollbild-Format. Die Wertungen reichen von einem Stern (mies) bis zu fünf Sternen (brillant).

VIDEO-CD
TOMBSTONE



Ein Western mit Starbesetzung: Kurt Russel und Val Kilmer führen ein Quartett gesetzestreuer Revolverhelden im Kampf gegen eine stets besoffene Cowboy-Gang. Die Geschichte um Wyatt Earp und Doc Holiday ist professionell inszeniert, spannend erzählt und für Genre-Fans allemal empfehlenswert. Erfreulich sind die dynamischen Surround-Effekte, die Bildqualität ist (wie bei fast allen BMG-Video-CDs) ein quadratisches Trauerspiel.

Tombstone, PAL, zwei Video-CDs, Dolby Surround 125 Minuten, Widescreen, ab 16 Jahren, ca. 50 Mark







WGEBT EUCH DEN WAHNSINN - JEDEN MONAT

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk spart Ihr sogar noch Geld! Euer MAN!AC-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: **Cybermedia Verlags GmbH Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**








MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /96 erhalten! Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will folgenderweise bezahlen:

☐ **Bequem per Bankeinzug**

☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Kreditinstitut: ____

Meine Adresse:

Name, Vorname ____

Straße, Hausnummer ____

PLZ, Wohnort ____

Datum/1. Unterschrift (bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Datum/2. Unterschrift (damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)












Diese Ausgaben möchte ich nachbestellen: Dafür lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐ 11/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96

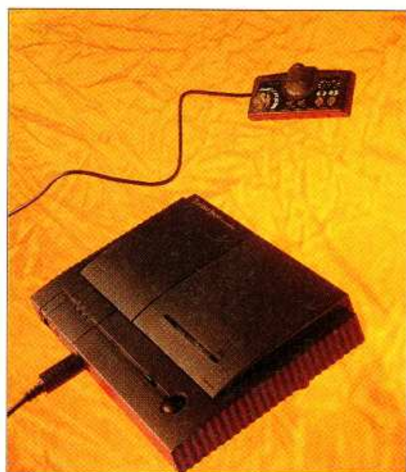
☐ 11/93 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 6/95 ☐ 8/95 ☐ 9/95 ☐ 10/95



Putzkolonne aus dem dritten "Ranma 1/2"-Spiel von NCS (1992).

8-BIT REPLAY

JAPANISCHE REVOLUTION
PC-ENGINE



PC-ENGINE
Hersteller: NEC, Japan
Erscheinungsjahr: 1987
Erstes Spiel: Super Wonderboy
Spieleentwicklung bis: 1996
Anzahl der Spiele: um die 700
Technisches Meisterwerk mit fabelhaftem Software-Angebot. Dank CD-ROM-Laufwerk noch heute konkurrenzfähig.

Ärgerlich für Engine-Freunde ist die Inkompatibilität zwischen Japan- und US-Geräten. Auf der amerikanischen Turbo Duo (großes Bild), der am meisten verbreiteten westlichen Engine-Variante, laufen alle CD-ROMs. Da es für die Hu-Cards keinen Adapter gibt, müßt Ihr Euer Gerät umbauen lassen.



PC-Engine (J)



Turbo Grafx (USA)

Die PC-Engine, eine Gemeinschaftsentwicklung des Spieleherstellers Hudson und des Chip-Konzerns NEC markiert den Übergang vom 8-Bit-Zeitalter in die 16-Bit-Ära. 1987 in Japan veröffentlicht stand die Hardware mit ihrer 8-Bit-CPU und einem 16-Bit-Grafik-Chip technisch zwischen dem Bestseller NES und den kommenden Konsolen Mega Drive und Super Nintendo. Der 8-Bit-Kern war der handlichen Konsole (kaum größer als eine CD-Hülle) nicht anzumerken, grafisch und akustisch war die PC-Engine allen Heimcomputern und Konsolen überlegen. Die Automatenumsetzungen "R-Type" und "Galaga 88" bewiesen den japanischen Spielern (und einer Schar deutscher Import-Freaks), daß NEC und Hudson einen Meilenstein geschaffen hatten – leider wurde ebenso schnell klar, daß niemand an eine Vermarktung in Europa dachte. Nachdem die US-Einführung Anfang der 90er-Jahre im Sega- und Nintendo-Kreuzfeuer erstickte, war die PC-Engine jenseits Japans begraben. Dafür folgte in Japan eine Sensation auf die nächste. Schon 1988 verkaufte NEC ein CD-ROM-Laufwerk für die Engine und war damit der Konkurrenz um Jahre voraus. Während bis 1990 nur wenige nennenswerte Scheiben (Capcoms "Fighting Street", Hudsons "Monster Lair" und zwei Teile der "Ys"-Rollenspielserie) erschienen, stiegen ab 1992 alle Hersteller auf das neue Medium um. Da die superflachen "Hu-Cards" mit maximal 8 MBit (durchschnittlich aber nur 4 MBit) Umfang bald ausgereizt waren, wechselte auch Konami (nach einem späten Engine-Einstieg 1991) auf CD-ROM. Konami brachte neuen Schwung in die PC-Engine-Spieleszene und bereicherte die vortreffliche Shoot'em-Up-Auswahl (u.a. Taitos "Tiger Heli", "Soldier Blade" und "Super Star Soldier" von Hudson, NEC Avenues "Super Darius" und "Hellfire") mit eigenen Automatenumsetzungen. Nach dem klassischen "Nemesis" übertraf sich Konami mit "Parodius" und dem Flammeninferno "Gradius 2". Später beglückte uns Konami mit Spielen außerhalb des Action-Genres. Wir erinnern uns an das Cyber-Abenteuer "Snatcher" und das Edel-Action-Adventure "Dracula X".

Mit der CD erlebten auch Rollenspiele einen Boom: Hudsons Kabuki-Odyssee "Far East of Eden" gilt als das beste Engine-Spiel, knapp dahinter rangiert in der Gunst der Japaner der "Dragonslayer"-Zyklus aus gleichem Haus. Neben Action-, Rollen- und Strategiespielen, die mit immer fantastischeren Anime-Sequenzen aufgemöbelt wurden, erschienen auch hervorragende Sporttitel, von denen gleich drei (Tennis, Golf und Fußball) auf der "Human Sports Festival"-CD vereint wurden.

Unter den zahllosen Hardware-Varianten nimmt die Super Grafx von 1989 eine Sonderstellung ein. Dieses Gerät im häßlichen Science-fiction-Gehäuse war mit einem besseren Grafikchip ausgestattet, erhielt aber nur fünf Spiele, unter denen sich "1941" und "Ghouls'n' Ghosts" als zwei der besten Automatenumsetzungen aller Zeiten entpuppten. Die tragbare PC-Engine GT war erfolgreicher. Angesichts des hervorragenden Farb-Displays und der gewaltigen Software-Palette verzieh man den hohen Batterieverbrauch und wich auf Akku-Batterien und Netzgeräte aus. Andere PC-Engine-Varianten unterschieden sich nur im Detail, erst mit der "Arcade-Card" wurde der Speicher der Konsole erweitert. Das Zubehör wurde vor allem für die gelungenen Prügelspiel-Umsetzungen von SNK genutzt. Beat'em-Up-Feinde können auf die Arcade-Card verzichten, ein Accessoire sollte jedoch jeder Engine-Fan besitzen: Mit dem Fünf-Spieler-Adapter begann 1990 die Multi-Player-Karriere des Bomberman, der Videospielen zum gesellschaftlichen Großerereignis beförderte. *wi*

DIE BESTEN SPIELE

R-Type	Dank edler Grafik, schlauen Extrawaffen und fantasievollen Levels der wichtigste Horizontal-Scroller.
Galaga 88	Buntes "Galaga"-Update: Intelligentes Laser- und FX-Feuerwerk mit hohem Schmunzelfaktor.
Gunhead	Ballerklassiker mit motivierendem Extrawaffensystem – stellvertretend für viele Engine-Vertikal-Knüller.
Gradius-Serie	Drei Action-Reisen durch die wildesten Regionen des Universums. Der zweite Teil ist der beste.
Bomberman	Der Multplayer-Spaß ist auf der PC-Engine zuhause. Jedes Jahr erscheint ein Update.
Final Match Tennis	Abgesehen vom Super-NES-Update das beste Konsolen-Tennis: Trickreich, rasant & Multi-Player-fähig.
Bonk's Revenge	Zweites Jump'n'Run-Abenteuer des Steinzeit-Dickkopfs. Umfangreich, intelligent & witzig.
Parasol Stars	Lange Zeit verschollener "Rainbow Islands"-Nachfolger: Spritziges Hüpfspiel im Cartoon-Ambiente.
Dracula X	Der spannendste und überraschendste Teil des Vampir-Zyklus. Mit leichterem Mädchen-Modus!



Ballerspiele im allgemeinen, Vertikal-Scroller im besonderen waren eine Spezialität der PC-Engine: "Spriggan".



Konami stieß spät zur Engine-Familie, lieferte aber einige der besten Spiele: Die Automatenadaption "Gradius 2".



Dank CD-ROM wurden die Anime-Sequenzen immer aufwendiger und verrückter. Hier in "Far East of Eden 3".

LAST RESORT

500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS“ WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:
**CYBERMEDIA VERLAGS GMBH - MAN!AC - „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 - 86415 MERING**

WARHAWK

PS

Protest, Protest: In der letzten MAN!AC haben wir die US-"Warhawk"-Codes abgedruckt, die leider nicht mit der deutschen Version funktionieren. Das wußten wir damals nicht, aber jetzt gibt's die richtigen Codes...

Desert Level	▲●■×●■×▲
Canyon Level	▲●×●■●×▲
Airship Level	×▲▲××●●■
Volcano Level	●■■●●×▲●
Gauntlet Level	■××●■●▲×
Stormland	■●▲■●××▲
Kreel 1	■●×■▲×■●

Kreel 2	■●●■▲▲×▲
Abspann	●▲● ×●■▲
Sequenzen	▲● ●●×■●
Kali-Modus	×■●××■■▲
Unendl. Waffen	××●■▲■××
Thor-Modus	●▲▲×▲●×●
Special Upgrad.	●▲● ×●■▲

HIGH VELOCITY

SATURN

Frisch auf den Tisch vom deutschen "High Velocity"-Distributor flatterte uns ein Cheat, um direkt zu Beginn den versteckten Porsche oder einen dicken LKW anzuwählen. Während der Turbo in Windeseile über die Strecken brettert, springt der LKW sogar über Hügel. Leider verdeckt Euch der große Container des Kraftwagens die Sicht – aus der Außenperspektive unspielbar.



Ruft den Wagen "Type F" auf und drückt L, R und Y gleichzeitig.



Drückt nochmal L, R und Y gleichzeitig, wenn der Porsche erscheint.

THUNDERHAWK 2

Dirk Henke aus Sulingen ist hobbymäßiger Hubschrauberpilot und hat sämtliche Paßcodes zum neusten Heli-Spektakel auf der Playstation gesammelt.

South America 1
8 7 H R C V B 7 E B D U 5 C 2
L F H J C V D F E F D Q 5 P I
4 V H J S V V 7 E F D 6 4 I 2

South America 2
O J G N S U M R E J D 2 5 L Q
2 N G J S U I 7 A N D E 4 M 2
6 J G B S U G B A N D A 4 D 2

Panama Canal
R R G N S U H 3 A N D M 4 0 1
I 7 F 1 S A Q V M R C E 4 5 Q
8 R F T S H O V M R C A 4 A Q

Central America
1 3 F 5 S D L B M V C M 5 L I
6 F F P S 1 6 F I V A E 5 I I
U J F D 4 0 I 3 I 3 A A 5 9 2

Eastern Europe
F F E T 4 0 6 7 I 3 A M 4 M I
G J E D 4 0 9 7 U 7 E E 4 I Q
U V E P 4 8 R 7 V B E A 5 0 2

Middle East 1
C R D 5 4 4 0 B V F E M 4 C A
3 N D 5 4 8 V N R F M E 4 G 2
8 3 D 5 4 8 R B R J M A 5 4 I

Middle East 2
A B D K 4 8 Q B R N M M 5 5 2
3 N D K 4 0 R V 7 N 6 E 5 6 A
7 V C K 4 0 0 V 7 R 6 A 4 6 2
2 J B 4 4 0 U B 7 V 6 M 5 T Q

South China Seas
8 F B 4 4 0 0 3 7 3 6 I 5 3 Q
S B B 4 4 0 0 R 3 2 6 E 4 L 2
9 3 A 4 4 0 R R 3 6 6 A 5 2 Q
M R P K 2 0 Q 3 4 A 6 M 5 E I

ASTAL

Um die Lebensenergie des putzigen Superhelden Astal wieder aufzufüllen, pausiert Ihr das Spiel und gebt die Tastenkombination ▼, R, ▲, L, X, A, Y, B, Z, C, ▶, ◀ ein. Sobald Ihr weiterspielt, sollte Astals Energie-Frischzellenkur vollzogen sein. Wer's nicht auf Anhieb schafft, sollte den Code mehrmals ausprobieren.

▼ R ▲ L X A Y B Z C ▶ ◀

FIFA SOCCER

Um die Licht- und Schattenverhältnisse während eines Spiels zu ändern, drückt Ihr beim Anpfiff eines Matches auf START und wählt im Auswahlmenü "Sofort wiederholen" an. Haltet jetzt R1 gedrückt und bewegt das Steuerkreuz, um die Länge der Schatten einzustellen. Diesen Tip schickte uns Tobias Herbst. Einige witzige Kombinationen, die Ihr während des Spiels im Optionsmenü eingeben müßt, hat uns Jörn Osterhaus aus Lengerich geschickt. Besonders empfehlenswert ist die Trekkie-Kombination, nach der Eure Mannschaft im Aufzug der Enterprise-Crew über das Spielfeld stürmt!

Super Angriff	■■■■■▲×
Super Abwehr	▲▲▲▲▲×▲
Dream-Team	■■▲▲××■■
Crazy Ball	×■▲××▲■×
Mauern	×××▲■■■▲
Angeschn. Ball	▲■×▲××
Stupid Team	×■▲×■▲×
Elfmeterschießen	■▲■×■▲
Neue Trikots	■▲×■▲▲▲■
Formal	■▲×■▲▲×▲
Default Palette	■▲×■▲▲▲×
Trekkie	■▲×■▲▲××
EA-Team	■▲×■▲▲■■
Ohne Körper	■▲×■▲▲×■

WOLVERINE

Frank Zimmermann aus Langenau hat uns seine Paßwörter zum X-Men-Abenteuer "Adamantium Rage" überlassen. So gelingt es auch Neu-Superhelden in den letzten Level vorzudringen.

Level 1	**Mariko**
Level 2	**Silver Fox**
Level 3	**Department II**
Level 4	**Madri Poor**
Level 5	**Asano**
Level 6	**The Hudsons**

ASSAULT RIGS

Ex-MAN!AC Ingo hat für uns in den Archiven der englischen Sony-Zentrale gekramt und die komplette Paßcode-Hirarchie von "Assault Rigs" hervorgezaubert.

1. Welcome	●●●●
2. Next Gen	■×■×▲■
3. This Way	▲■■●●▲
4. JoyJoy	▲■▲▲●▲
5. Noddy	■▲▲▲×▲
6. Wastelands	▲■●●×■
7. Vertigo	×■■■●▲
8. Gem Tower	▲■×■▲▲
9. Bridge	■▲■×▲×
10. Obliterate	▲▲●■×■
11. Arena	▲▲×▲●■▲
12. PBM	●■▲▲▲●
13. Ramps	▲■●×▲■
14. Oasis	▲▲×■■×
15. Halls	●×▲▲▲▲
16. Coaster	●■●●●■
17. Mine	▲▲▲●▲■
18. Look-Up	■●■×■▲
19. Deadline	××■×▲●
20. Fort	×■×▲▲■
21. Stairway	▲■▲■▲▲
22. Park A Lot	■■▲●■▲
23. ZamCam	●××××▲
24. Shootme	▲■■▲▲▲
25. Wild	▲●▲▲●■
26. Oil Rig	■●●×■×
27. Rightway	×●■▲▲■
28. Waste 2	■●■■■■
29. Dodge	▲■●×●●
30. Air	■●×●×●■
31. Jump	●■×▲●■
32. Room 101	▲■×●■×
33. Firepower	××▲××■
34. Wave	×●■●●■
35. Push Off	●▲×▲×▲
36. Perimeter	×▲▲××■
37. Spiral	×▲▲×▲■
38. Bounce	●×▲▲■▲
39. The Castle	■▲■▲■×
40. Fortress	■×▲××▲
41. Lifts Ahoy	▲×▲●■×
42. Push Me	▲×▲●■×

TIME COP

Marcus Hamme aus Saarbrücken hat uns eine ganze Latte Tips zu seinen Lieblingsspielen geschickt. Die meisten haben wir leider schon abgedruckt. Neu ist Level- und Musikmenü von "Time Cop". Gebt im Titelbild folgendes ein:

A B X Y A B X Y START

BATMAN FOREVER

Levelanwahl gefällig? Im Auswahlbildschirm für "Training Mode" und "Normal Game" drückt Ihr ◀, ▲, ◀, ◀, A, B, Y. Blinkt das Bild kurz auf, hat's geklappt. Beginnt nun ein Spiel mit Batman oder Robin – schwupps, erscheint die Levelanwahl. Mit ▲ und ▼ bestimmt Ihr die Spielstufe, mit ◀ und ▶ den Abschnitt.

◀ ▲ ◀ ◀ A B Y

SUPER SKIDMARKS

Die Super-Nintendo-Raserei enthält acht interessante Paßwörter bzw. Namen, die wir direkt von den Programmierern erhalten haben...

PASSWÖRTER	
Pro League	SPRINTER
Acid Grand Prix	GUARDIAN
Bovine Warrior	CHOC MILK
Zero Gravity	SPACE MAN
NAMEN	
Extra Power	SAVAGE
F-1 Fahrzeug	KRAZED
Kuh	MOOMOO
Grafik-Gag	SHADOW

RIDGE RACER REVOLUTION

"RRR" im Link-Modus mit nur einer CD? Gerald Schlomski aus Wuppertal war einer der ersten Leser, der uns erklärte, wie das ganz einfach zu bewerkstelligen ist: Zuerst wählt Ihr auf der ersten Playstation einen Kurs aus und wartet, bis dieser geladen ist. Nach dem Start-Signal brecht Ihr das Rennen ab und geht ins Hauptmenü zurück. Nun entfernt Ihr die CD vorsichtig aus dem Laufwerk und legt sie in Playstation Nummer 2 ein. Schaltet das Gerät ein und siehe da, der Link-Modus wird gestartet. Ladet den gleichen Kurs und los geht's! Um eine andere Strecke zu selektieren, müßt Ihr die Prozedur wiederholen.

Level 6	QVRBLP
Level 10	CNFJTS
Level 13	PHMBTT
Level 16	NFXDQH
Level 21	SX6DLJ
Level 25	TGRMHQ
Level 26	HRTGDV

MAUI MALLARD

Donald Duck gehört zu Ollis engsten Freunden. Zum Anlaß des jüngsten Abenteuers, basierend auf dem Disney-Charakter hat sich unser Mitstreiter tagelang in das Spiel verstrickt und eine Auswahl seiner Paßcodes aufgeschrieben.

SIM CITY

Maximalen Geldvorrat garantiert der Trick von Jan Schumacher aus Weinheim: Haut zum Ende des Jahres Euer ganzes Guthaben auf den Kopf und reduziert alle Steuern auf "00". Erscheint am Ende des Jahres der Steuerbildschirm, haltet Ihr Button R gedrückt, klickt den Bildschirm ab und wählt ihn gleich wieder an. Legt als neuen Steuersatz 7% fest und stellt alles andere auf 100%. Erst wenn Ihr den Steuerbildschirm jetzt wieder ausschaltet, laßt Ihr Button R los.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Jakob Schönen aus Wolfenbüttel hat uns eine komplette Sammlung von "Spot"-Paßcodes für die Schwierigkeitsgrade Easy, Normal und Hard zukommen lassen. Aus Platzgründen können wir leider nur die "Normal"-Codes abdrucken...

Ship Deck	FYVR5ZH7
Ship Hold	HQ5K3SWR
Underwater	M6QJJRUJ
Haunted House	IZAHJBWG
House Cellar	KFIEJJWX
Pumpkin Castle	44PSROEA
Temple	LVPOTPV5
Under Temple	ZDF6ZGGK
Mine Ride	IFGDVDUV
Port Nuclear	AQET7BC6
Space Battle	EEWDUTXV
Space Station	PRYHN6WK
Virtual World	YLHMBCVC

RIDGE RACER REVOLUTION

Zahlreiche Leser haben uns ganze Broschüren zum Thema "Geheime Kniffe bei RRR" geschickt. Neben denen, die wir Euch bereits im letzten Heft verraten haben, hat uns unter anderem Ringo (und wie weiter?) erklärt, wie Ihr den Rückspiegel ausblendet oder die Perspektive bei der Sicht von hinten verän-



dert. In beiden Fällen betätigt Ihr während des Rennens START (Pause-Modus) und haltet dann die ▲-Taste gedrückt. Jetzt läßt sich mit L1 und R1 der Rückspiegel ein- und ausschalten, bzw. die Kameraentfernung in der Außenansicht verändern.

START , ▲ + L1 oder R1

VIEWPOINT

Herzlichen Glückwunsch nach Hamburg: Weltraum-Veteran Dennie Priebe hat es tatsächlich geschafft, das hammerharte "Viewpoint" durchzuspielen. Schade, daß die Codes nicht ein paar Tage früher eingetroffen sind – dann wäre ein Joyboard heil geblieben...

Level 1		
Area 1: CGG	Area 2: CLL	Area 3: CLL
Level 2		
Area 1: FGD	Area 2: FLJ	Area 3: FPM
Level 3		
Area 1: HDG	Area 2: HJD	Area 3: HMH
Level 4		
Area 1: KCK	Area 2: KHF	Area 3: KMF
Level 4+5		
Area 4: KSK	Area 1: MCM	Area 2: MHH
Level 6		
Area 1: PCP	Area 2: PHK	Area 3: PMF

NEXT 4/96 TIME

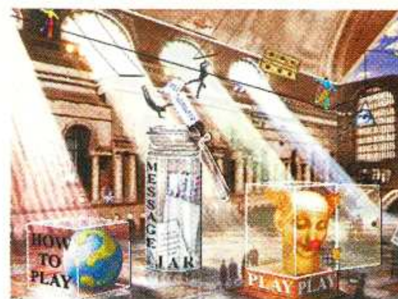
MAN!AC NO. 4 ERSCHEINT AM 13.03.96

Formel 1: Start your Engines!

Ein Spitzen-Team von Psygnosis sitzt hinter der ultimativen Formel-1-Simulation: Der Hersteller präsentiert alle 17 WM-Kurse, alle Teams & alle Fahrer. Wir zeigen Euch den potentiellen Playstation-Champ & seine Konkurrenten – u.a. die langerwartete Umsetzung von "Indy Car Racing".

Spielen auf dem Daten-Highway

In Japan und den USA sind Online-Spiele und Software-Download bereits Wirklichkeit. MAN!AC berichtet über Nintendos "St Giga"-Netzwerk, den "Sega Channel" und geplante Schritte im Cyberspace.



Automaten: Next Generation

Seit Saturn und Playstation sitzen Arcade- und Heimvideospiele wieder im gleichen Boot. Wir besuchen die IMA-Messe in Frankfurt, um zu sehen, was heute in der Spielhalle und morgen auf Eurer Konsole für Laune sorgt.

Auf der Spielewelle

In der nächsten MAN!AC erwartet Euch eine Testfülle, die an goldene Vorweihnachtszeiten erinnert. In der Kritik: "Total NBA" (Playstation), "Skeleton Warrior" (Saturn), Konamis 32-Bit-"Gradius" (im Bild die Urversion) und "Namco Museum 2".



BIG MOUTH

Das neue "Sonic" wird ein Beat'em-Up! Erste Berichte aus Japan zeigen das noch unbenannte Projekt der AM2-Entwickler als "Virtua Fighter"-Prügler mit Polygon-Igel. Nach dem Automaten wird voraussichtlich auch eine Saturn-Umsetzung erscheinen — Die Acclaim-Tochter Iguana hat die Arbeit an "NBA Jam 3" für 32-Bit-Konsolen aufgenommen, das erste Spiel der populären Basketballserie, das keinem Automaten nachempfunden ist, sondern auf eigenständigem Konzept basiert — Eine weitere Entwicklungstochter, nämlich Probe, hat Acclaim an Fox Interactive verliehen, die sich ein "Die Hard"-Videospiel wünschen. Mehr dazu in der nächsten MAN!AC.

70% aller Autofahrer
lieben es weich.



Mit Micro Machines 2
kommt's ganz hart.

Micro Machines 2.
Voll die Härte.

Piste frei für 16 total abgefahrene Mini-Rennmaschinen! Micro Machines 2 verändert die Welt: Tempo im Schlafzimmer, Crash in der Küche, Geisterfahrer auf der Klobrille, Bremsmanöver im Keller. Mega-Power, Spitzen-Fun, Riesen-Spannung. Der Nachfolger des Erfolgstitels geht voll zur Sache. Wenn Du auf harten Speed stehst, bist Du hier richtig. Gas geben und los!





Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt